



universidade de aveiro

**Departamento de Comunicação e Arte
2016**

**CLÁUDIA SOFIA
PEREIRA GOMES**

**O PROCESSO DE EDIÇÃO AUDIOVISUAL:
FATORES QUE INTERFEREM NA
TRANSMISSÃO DE EMOÇÕES**



**CLÁUDIA SOFIA
PEREIRA GOMES**

**O PROCESSO DE EDIÇÃO AUDIOVISUAL:
FATORES QUE INTERFEREM NA
TRANSMISSÃO DE EMOÇÕES**

**dissertação apresentada à Universidade de Aveiro
para cumprimento dos requisitos necessários à
obtenção do grau de Mestre em Comunicação
Multimedia, realizada sob a orientação científica
da Dr^a Maria João Lopes Antunes , Professora
Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte
da Universidade de Aveiro**

o júri

presidente

Professora Doutora. Lúdia de Jesus Oliveira Loureiro da Silva
professora associada c/agregação, Universidade de Aveiro

Professora Doutora Nídia Salomé Nina de Moraes
professora adjunta do Instituto Politécnico de Viseu

Professora Doutora Maria João Lopes Antunes
professora auxiliar da Universidade de Aveiro

palavras-chave

edição, audiovisual, linguagem narrativa, design, transmissão de emoções, design emocional, fatores.

resumo

A presente investigação parte da questão: que *fatores intervêm, no processo de edição de conteúdo audiovisual, na transmissão de emoções?* Neste estudo pretende-se compreender como o processo de edição influencia a linguagem narrativa e, como a edição, atuando como um elemento narrativo e respeitando princípios de continuidade e ruptura, afeta a transmissão de emoções. Com o intuito de: compreender os métodos criativos e técnicos, seguidos pelos profissionais na área; definir o papel do editor e identificar quais os fatores intervenientes no processo de edição, explora-se o conceito audiovisual e a sua pertinência na atualidade. Para tal a investigadora integrou-se num ambiente empresarial e recorreu à metodologia de “estudos de casos”, ou seja, projetos reais de produção de conteúdos audiovisuais, nos quais trabalhou. Para responder aos objetivos propostos, foram também realizadas entrevistas a editores audiovisuais profissionais que, uma vez analisadas a nível do seu conteúdo, permitiram compreender a interação e dinâmica entre os conceitos explorados no enquadramento teórico e a prática profissional.

Os dados recolhidos permitem constatar que dos fatores enunciados, (pessoais, técnicos e criativos) são os fatores criativos que exercem maior influência na edição audiovisual e é a sua associação com os fatores técnicos que possibilita que as sequências montadas transmitam e sugiram as emoções, nem sempre implícitas nas imagens escolhidas.

keywords

editing, audiovisual, narrative language, design, emotion transmission, emotional design, factors.

abstract

The present investigation starts with the question: Which factors intervene in the process of audiovisual editing in the transmission of emotions? In this study, it's intended to understand how the editing process influences the narrative language and how editing, acting as a narrative element and respecting principles of continuity and rupture, affects the transmission of emotions. To: understand how the creative and technical methods, followed by professionals; define the editor's role and identify the factors involved in the editing process, we explore the audiovisual concept. For this, the researcher was integrated in a business environment and used the methodology of "case studies", that is, real projects of audiovisual production, in which she worked. To achieve the proposed objectives, interviews to professional audiovisual editors were also conducted which, once having its content analyzed, allowed to understand the interaction and dynamics between the concepts explored in the theoretical framework and the professional practice.

The collected data allowed the researcher to verify that from the factors (personal, technical and creative) is the creative one that exerts a greater influence in the audiovisual edition and it's its association with the technical factors that allow the audiovisual sequences to convey and suggest the emotions, which are not implied in the chosen images.

Índice

Introdução	1
a) Questão de investigação	3
b) Finalidades e objetivos do trabalho	3
c) Modelo de análise	5
d) Metodologia de investigação	6
e) Estrutura da dissertação	8
CAPÍTULO 1 – Metodologia de investigação	9
Introdução	9
1.1. Metodologia qualitativa interpretativa	9
1.2. Fases de elaboração da investigação	10
1.3. Participantes	13
CAPÍTULO 2 – Design Audiovisual: Edição e Linguagem Narrativa	15
2.1. Design Audiovisual	18
2.2. A emoção e o design emocional	21
2.2.1. Transmissão de emoções	25
2.3 A edição de conteúdos audiovisuais	26
2.3.1. O processo de edição	30
2.3.2. Sistemas de edição de vídeo: Linear e Não-Linear	33
2.3.2.1 Sistema de edição de vídeo linear:	33
2.3.2.2 Sistema de edição de vídeo não-linear	35
2.3.3. Modelos de edição: Eisenstein e Griffith	36
2.3.4. O papel do editor	39
2.4. A Linguagem Narrativa	41
2.4.1. Os elementos narrativos	42
2.4.1.1. Elementos técnicos	43
2.4.1.2. Elementos estruturais	45
2.4.2. O tempo narrativo	46
2.4.3. A estrutura e a linguagem da narrativa clássica versus a linguagem e a narrativa moderna.	50
2.5. A influência da edição na linguagem e emoção da narrativa	53
2.5.1. A edição como elemento narrativo	56
2.6. Fatores intervenientes no processo de edição	58
2.6.1. Fatores Técnicos	58
2.6.2. Fatores Criativos	59
2.6.3. Fatores Pessoais	59
CAPÍTULO 3 – Inserção na empresa SkyHigh: Estudos de casos	62
3.1 Contexto de desenvolvimento do projeto de dissertação	62
3.2 Análise e comparação de conteúdos audiovisuais desenvolvidos	63

3.2.1. Showreel da SkyHigh	63
3.2.2. Teaser Jämi 2016	64
3.2.3. Making of: M-Nutricion	65
3.2.4. Showreel de PAVA.....	66
3.2.5. Videoclip Sininen Lintu.....	68
3.3. Recolha de dados: Entrevistas	73
3.3.1. Método de Análise e categorização	74
3.4. Tabelas de Categorização	75
3.5. Análise das tabelas de categorização	98
3.5.1. Classificação dos profissionais: Editores Audiovisuais	98
3.5.2. Criação do processo de edição	99
3.5.3. Definição da técnica de Edição.....	103
3.5.4. Construção da estrutura e linguagem narrativa	105
3.6. A edição e a emoção	106
Conclusões.....	108
Limitações do trabalho	110
Perspetivas de trabalho futuro	111
Contributos da investigação proposta para o “estado de arte”	112
Bibliografia:.....	113
ANEXOS	116
Anexo 1 – Guião de entrevista.....	117
Anexo 2 – Entrevista Hanne Gröhn	119
Anexo 3 – Entrevista Jussi Finnilä	129
Anexo 4 – Entrevista Jussi Liikala.....	138
Anexo 5 – Entrevista a Olli Luoma-aho	144
Anexo 6 – Entrevista a Petteri Stanven	151
Anexo 7 – Letra da Música Sininen Lintu	159

Índice de Figura

Figura 1 - Planos contíguos de 2001: Odisseia no espaço, exemplo de uma elipse narrativa. Fonte: Blog Movie Photograph	49
Figura 2 - Sequência de imagens relativas à referência por associação da cor verde em Vertigo de Hitchcock	54
Figura 3 - Sequência de imagens relativas à referência por associação das espirais Vertigo de Hitchcock	54
Figura 4 – Mapa de localização da cidade de Oulu, Finlândia.	62
Figura 5 – Print Screen do ambiente de trabalho em Premiere para edição do showreel da SkyHigh.....	64
Figura 6- Print Screen do ambiente de trabalho em Premiere durante a edição do teaser Jämi 2016	65
Figura 7- Print screen do ambiente de trabalho em Media Composer durante a edição do Making Of para a M-Nutricion.....	66
Figura 8- Print screen do ambiente de trabalho em Media composer durante a edição do showreel de PAVA.	67
Figura 9- Print screen do ambiente de trabalho em Media Composer durante a edição do videoclip sininen lintu.	70
Figura 10 – Print screen da timeline referente a umas das versões finais do videoclip Sininen Lintu	72

Índice de Tabela

Tabela 1– Tabela do modelo de análise	5
Tabela 2 – Perfil dos entrevistados	14
Tabela 3- Tabela de categorização e respectivos resultados	97
Tabela 4 – Organização do processo de edição.....	103

Introdução

A presente investigação assenta em três conceitos principais: o design audiovisual; o processo de edição de conteúdos audiovisuais e a linguagem narrativa. Com base em revisão de literatura analisa-se a forma como estes conceitos se relacionam e interagem e como conduzem o espetador através de uma história captando ou não a sua atenção. Assentando na premissa de que o papel do editor tem sido descurado no mundo audiovisual moderno e de que o processo de edição não é tão simples como selecionar os planos corretos e “cortar e juntar”, procura-se entender a influência que a edição produz na linguagem e emoção da narrativa analisando a própria edição como um elemento narrativo. Ou seja, pretende-se compreender de que forma a cadência, a ordenação e escolha de planos influi na mensagem e história narrativa.

Num mundo altamente mediatizado a consciência da realidade é, cada vez mais, condicionada pela linguagem narrativa, estruturada com o intuito de organizar e transmitir informação ou comunicar uma mensagem que por si só não seria compreensível. Segundo Mourão (2006), existem duas realidades, a do espetador e a do filme, que se sobrepõem e criam novos sentidos através da associação das partes.

Tendo-se verificado que o papel do editor é muitas vezes diminuído, dando-se total crédito à realização, a questão de investigação que está na génese deste trabalho surge da necessidade de aprofundar os conhecimentos profissionais e técnicos na área da edição de vídeo, compreender os métodos criativos e técnicos seguidos pelos profissionais na área e definir e entender o papel do editor: quem é este “elo de ligação de componentes”?; Qual a sua função durante o delineamento da arquitetura do filme e como a seleção e ordenação de planos influencia o produto final?

Em termos de estrutura a dissertação organiza-se em 3 capítulos. O capítulo 1 apresenta a metodologia de investigação seguida no processo de pesquisa. A abordagem metodológica da investigação baseia-se em “estudos de casos”, possuindo uma componente qualitativa que se fundamenta pela pretensão de identificar fatores técnicos e criativos que exercem influência sobre o processo de edição de conteúdos audiovisuais.

Esta abordagem inclui duas vertentes: a teórica, que visa o estudo de documentação existente sobre o tema (revisão da literatura), com o intuito de obter uma melhor compreensão sobre este e de direcionar a evolução da investigação; a prática, desenvolvida numa produtora audiovisual (SkyHigh, Finlândia), onde se

participou nas várias fases do processo de produção de conteúdos audiovisuais. Os métodos para a recolha de dados foram: observações diretas, a experimentação e a realização de entrevistas, aos colegas editores, permitindo a aquisição de pensamento crítico sobre a problemática a estudar, o aumento de compreensão sobre o tema e, consequentemente encontrar resposta à questão de investigação.

O capítulo 2, destinado a alcançar o objetivo expresso na alínea a) anteriormente apresentada, é reservado ao enquadramento teórico, abordando as temáticas do design audiovisual, edição, emoção e linguagem narrativa. O audiovisual passou recentemente a ser integrado e estudado pela disciplina do Design (Design audiovisual), combinando elementos gráficos com o movimento e o som. No tópico 2.1 pretende-se definir este conceito, e compreender o seu contributo para o desenvolvimento e criação de conteúdos, com maior incidência no suporte vídeo.

Avançando para o processo da edição em si, em que se articulam sons e imagens através de lógicas de continuidade ou de rutura, aborda-se a definição dos sistemas utilizados – linear e não linear – entendendo a forma como se tem acesso ao material, qual o processo de visualização do mesmo e posterior seleção de planos.

A fim de entender como se processa a transmissão de emoções, surgiu a necessidade de dedicar um tópico ao conceito da emoção, articulado com o design emocional. A transmissão de emoções é bem-sucedida quando provoca o reconhecimento por parte dos espetadores– o editor tem um papel crucial a desempenhar nesta fase, pois este sucesso baseia-se na escolha certa de olhares, gestos, enquadramentos e, mais tecnicamente, na escolha de planos, momentos de corte, no ritmo e no *raccord*.

Na exploração do conceito da linguagem narrativa (tópico 2.3 do documento) pretende-se compreender os elementos narrativos, a forma como estes interagem e como conduzem a atenção do espetador. Quando se cria uma narrativa há que considerar a existência de algumas grandezas temporais – o tempo da história, da ação, etc. – que criam as conexões entre sequências e permitem ao espetador conceber um início, um meio e um fim (Machado, 2009).

Nos dois últimos tópicos do capítulo 2 (2.5 e 2.6) procura-se entender a influência da edição, como elemento narrativo, sobre a linguagem e emoção da narrativa e quais os fatores, inerentes ao editor, que exercem essa influência. Em suma, pretende-se estudar a forma como os conceitos, antes abordados, interagem e a dinâmica de influência que têm uns sobre os outros.

Para criar um maior impacto e transmitir as emoções pretendidas, as noções de tempo e espaço, associadas à realidade do espetador, são quebradas pelas técnicas

de edição. Estas permitem simular saltos cronológicos do tempo narrativo, o prolongamento ou diminuição do tempo de ação, apresentar ações e tempos distintos em simultâneo, recorrendo a manipulações da linearidade cronológica da narrativa permitindo ultrapassar as suas limitações, que ao serem montados de forma coesa, permitem ao espetador absorver e construir uma nova realidade que não a sua, de forma natural e sem constrangimentos (Fulton, Huisman, Murphet, & Dunn, 2005).

Com o intuito de alcançar os objetivos das alíneas b) e c), o capítulo 3 relata estudos de casos de aplicação do design audiovisual, mediante experimentação da própria investigadora, no âmbito de estágio na empresa SkyHigh (Finlândia) e o contacto direto e interação (entrevistas) com profissionais de edição. Nas conclusões do trabalho apresenta-se a resposta à questão de investigação, ou seja, enumeram-se os fatores que intervêm no processo de edição de conteúdo audiovisual, com o intuito de transmitir as emoções pretendidas pelo cliente/proponente de um determinado produto audiovisual.

a) Questão de investigação

A pergunta de investigação surge da necessidade de entender e aprofundar os conhecimentos técnicos na área da edição de vídeo e, como tal, compreender os métodos criativos e técnicos seguidos pelos profissionais na área - que fatores desencadearam estes processos e como os desenvolvem, para que o *feedback*, do público e cliente, seja o pretendido.

A pertinência desta questão assenta na exploração, com intuito de obter uma maior compreensão, dos fatores pessoais e técnicos do processo de edição, inerentes ao editor – à sua experiência, *background* académico e profissional e ao meio em que trabalha.

A pergunta de investigação que origina a pesquisa é:

Que fatores do processo de edição de conteúdo audiovisual interferem na transmissão de emoções?

b) Finalidades e objetivos do trabalho

A investigação propõe-se a analisar a forma como os conceitos, design audiovisual, emoção, edição audiovisual e a linguagem narrativa interagem entre si.

Com esta análise pretende-se definir que processos e técnicas criativas transmitem uma mensagem que desencadeará as reações pretendidas e definidas

pelo realizador *a priori*, durante a fase de planificação, a nível da consciência e emoção do espetador.

Como objetivos definidos, esta investigação, pretende:

- a. Compreender o papel do editor no âmbito da produção de conteúdos audiovisuais;
- b. Compreender o processo técnico e criativo associado à edição de conteúdos audiovisuais;
- c. Analisar a construção da estrutura e linguagem narrativa;
- d. Determinar os fatores que intervêm no processo de edição de conteúdos audiovisuais (AV) para transmitir as emoções pretendidas.

c) Modelo de análise

Com base na pergunta de investigação definiram-se os seguintes conceitos e respetivas dimensões e indicadores (Tabela 1).

Tabela 1: Modelo de análise

CONCEITOS	DIMENSÕES	INDICADORES
Fatores	Técnicos	Estruturação
		Planificação
		Montagem
		Transições
		Corte
	Criativos	Escolha de planos
		Enquadramento
		Ritmo
		Continuidade e Descontinuidade
	Pessoais	Formação académica
		Experiência profissional
		Percurso profissional
Conteúdo Audiovisual	Vídeo	Institucional
		Publicitário
Editores	Localização geográfica	Portugal
		Finlândia
	Formação académica	Curso técnico
		Licenciatura
		Mestrado
		Autodidata
	Área de formação	Design Audiovisual
		Cinema
		Outra
	Anos de experiência	1-5 (júnior)
		5-10
		10+ (sénior)
	Experiência profissional	Estágio
		Designer Audiovisual
		Produtor Audiovisual
		Realizador
		Outro

Tabela 1– Tabela do modelo de análise

Hipótese:

A produção de conteúdos audiovisuais passa por várias etapas até a obtenção de um produto final. Para além de uma produção de qualidade, o produto audiovisual depende da qualidade da edição para a transmissão de uma mensagem correta e adequada aos objetivos do cliente. O editor é o elemento fundamental deste processo, mas o seu trabalho está dependente de vários fatores que se identificaram como de ordem técnica, criativa e pessoal, que lhe permitem a comunicação com o espetador, com o intuito de transmitir uma mensagem e desencadear emoções.

d) Metodologia de investigação

A investigação científica em ciências sociais apoia-se em metodologias de pesquisa e recolha de dados, baseadas no objeto de estudo. A metodologia de investigação usada nesta pesquisa é de tipo qualitativa, no sentido em que se pretende identificar os fatores técnicos, criativos e pessoais que influenciam o processo de edição audiovisual, através, não só, do estudo de documentação existente (revisão de literatura), mas também pelo contacto e trabalho direto com a equipa de produção e pós-produção em ambiente empresarial, recorrendo a entrevistas colocadas aos colegas/profissionais na área.

A metodologia de investigação abarcou diversas etapas:

- a. Desenvolvimento da ideia de investigação;
- b. Revisão crítica de literatura e formulação do enquadramento teórico da dissertação;
- c. Trabalho prático/Estágio em contexto empresarial;
- d. Definição do guião de entrevista aos profissionais envolvidos nas equipas de produção e pós-produção que trabalham em parceria com a empresa que acolhe a investigadora;
- e. Realização de entrevistas;
- f. Transcrição e análise do conteúdo dos relatos recolhidos;
- g. Elaboração de relatório relacionado com a prática desenvolvida;
- h. Conclusões.

A escolha de uma metodologia interpretativa baseia-se no facto de esta ter como finalidade compreender como o objeto de estudo, neste caso os editores profissionais

de audiovisual, experimentam, criam, modificam e interpretam a realidade em que estão envolvidos e como isso influencia os seus métodos de trabalho. Poder participar e observar os profissionais no seu ambiente natural e no contexto profissional foi uma mais-valia para o processo de recolha de dados, tal como a possibilidade de efetuar entrevistas aos profissionais da área. A investigação decorreu em ambiente empresarial, possibilitando a criação de relação entre a investigadora e os sujeitos objeto de estudo, permitindo uma compreensão a partir dos seus pontos de vista.

A nível metodológico adota-se uma investigação baseada em “estudos de casos”, que tem como objetivo explorar, descrever ou explicar a análise de casos e situações, procurando responder às questões: “como?” e “porquê?”, ao invés de “o quê?” e “quantos?” (Yin, 1994), existindo o intuito de compreender e analisar, utilizando os conceitos e técnicas existentes para dar resposta à questão colocada no âmbito da dissertação. Este tipo de investigação privilegia a abordagem ao tema de uma forma mais aprofundada e, por essa razão, a revisão bibliográfica desempenha um papel fundamental na compreensão do tema e no direcionamento da investigação, da recolha de dados e respetiva análise (Araújo, Pinto, Pinto, Nogueira, & Pinto, 2008).

No método dos estudos de casos, apesar de haver um papel participativo na investigação, não se recorrem a formas de manipulação nem limitação na recolha de dados. Os resultados dependem do poder de integração da investigadora (Benbasat, Gosldstein, & Mead, 1987), pois a investigação assume ainda uma componente prática que ocorreu numa produtora audiovisual (SkyHigh, Finlândia), em que se desempenharam funções inerentes ao processo de produção de conteúdos. Para a recolha de dados vai proceder-se a observação participante não estruturada; experimentação e realização de entrevistas - o que significa a integração do investigador como membro e participante nos processos a serem analisados.

O facto de existir observação direta e participação permitiu colocar em prática os conhecimentos adquiridos teoricamente e a elaboração de novas reflexões, que permitiram adquirir pensamento crítico sobre a problemática alvo de estudo, aumentar a compreensão sobre o tema e encontrar resposta para a questão de investigação (mediante consulta aos profissionais da área).

Os participantes no estudo foram selecionados entre os profissionais (editores de conteúdos audiovisuais) que trabalham com a empresa SkyHigh. Para a seleção dos editores foram considerados profissionais com diferentes faixas etárias, em diferentes fases da vida profissional e pessoal, com diferentes formações académicas e com diferentes *backgrounds* culturais. Com o intuito de responder à questão de investigação foi necessário recolher dados relacionados com o processo de edição, com o editor e com os fatores (técnicos, criativos, pessoais ou outros) que o

influenciam no momento em que toma decisões sobre a forma/técnica mais adequada a aplicar para transmitir as emoções e/ou mensagem pretendida.

e) Estrutura da dissertação

A presente dissertação organiza-se em três capítulos principais. O capítulo 1 aborda a metodologia de investigação aplicada, esta baseia-se em “estudos de caso”, possuindo uma componente qualitativa interpretativa que se fundamenta pela pretensão de identificar fatores técnicos, criativos e pessoais que exercem influência sobre o processo de edição de conteúdos audiovisuais.

O capítulo 2 é reservado ao enquadramento teórico, que visa a pesquisa e estudo de documentação existente sobre o tema escolhido (revisão literária) e denomina-se, por esta razão, *Design audiovisual: edição e linguagem narrativa*. O audiovisual é das mais recentes disciplinas do design que combina elementos gráficos com o movimento e o som, conceito que abrange os restantes mencionados anteriormente: edição e linguagem narrativa. Pretende-se definir este conceito, entendê-lo e compreender o seu contributo para o desenvolvimento e criação de conteúdos, com maior veemência no suporte vídeo e nos processos de edição. Com o avanço do estudo da documentação surgiu a necessidade de dedicar um tópico do enquadramento ao conceito da emoção e do design emocional, onde se definem os processos de transmissão de emoções.

O capítulo 3 aborda a integração e trabalho realizado pela investigadora na produtora audiovisual (SkyHigh, Finlândia). O trabalho desenvolvido nesta empresa permitiu o contacto com a realidade estudada, bem como a recolha de dados através de observação direta; experimentação e realização de entrevistas aos colegas editores, permitindo a aquisição de pensamento crítico sobre a problemática a estudar; o aumento de compreensão sobre o tema e, conseqüentemente encontrar resposta à questão de investigação.

CAPÍTULO 1 – Metodologia de investigação

Introdução

Para o desenvolvimento de um projeto de investigação é crucial a definição correta da metodologia e os métodos para a recolha e análise de dados. A pesquisa procura encontrar resposta para a questão de investigação de forma sistemática e com recurso a técnicas de recolha e análise de dados, os quais serão justificados e explicados neste capítulo.

No universo das ciências sociais, a investigação trata-se de uma análise objetiva, imparcial, empírica e lógica que utiliza o resultado de observações controladas para alcançar generalizações, princípios ou teorias acerca de determinados acontecimentos que se pretende prever ou entender (Coutinho, 2014)

De forma sucinta a investigação inicia-se com a escolha de uma temática de cariz inovador. Uma vez definida a pergunta de investigação avança-se para a fase de exploração, onde se toma conhecimento de trabalhos existentes ou em curso sobre o tema ou temas relacionados com aquele que se pretende estudar. Posteriormente define-se o modelo de análise e constrói-se a problemática em torno do trabalho. Seguidamente avança-se para a fase de observação onde se define a população-alvo de estudo e os meios necessários para levar a cabo a recolha de dados (por exemplo questionários, entrevistas ou grelhas de análise). Após a recolha de dados no terreno há que analisar a informação recolhida e retirar as conclusões (Quivy & Campenhoudt, 2008)

Neste capítulo, para além de se explicar mais detalhadamente a escolha da metodologia de investigação, vão também abordar-se (tópico 1.2) as várias fases da elaboração desta dissertação, com a intenção de explicar os procedimentos usados ao longo do seu desenvolvimento, bem como indicar os intervenientes e período em que ocorreram. Por fim dedica-se o tópico 1.3 à análise da amostra onde se apresenta uma descrição dos participantes e do processo para a sua seleção.

1.1. Metodologia qualitativa interpretativa

A escolha da metodologia depende do tipo de conhecimento que se pretende alcançar com a investigação. Na presente investigação, através da generalização dos resultados a partir de amostras representativas, pretendem-se definir os fatores que influenciam a criação e o desenvolvimento do processo de edição audiovisual, optando-se por uma abordagem qualitativa, com recurso a estudos de caso, utilizando

as técnicas de entrevista e observação direta (“Métodos e Técnicas de Investigação em Ciências Sociais,” 2014; Yin, 1994).

O objetivo desta abordagem metodológica é descrever os factos relacionados com o fenómeno observado e, neste caso, analisar e compreender as respostas. A pesquisa decorre no ambiente “natural” – durante o decorrer dos projetos, tanto em locais de filmagens, como nas suas próprias empresas - dos participantes no estudo. A investigadora esteve em contato direto com os acontecimentos e objetos de estudo recolhendo os dados de forma mais fidedigna e podendo atingir uma maior veracidade de resultados. Mais do que se focar em resultados, a investigação qualitativa preocupa-se com a forma como se atingem esses mesmos resultados, ou seja que processos estão na sua origem (Coutinho, 2014).

Como possível limitação desta metodologia refira-se o enviesamento dos resultados obtidos, pela presença e envolvimento da investigadora no ambiente de estudo, tal como a familiaridade com alguns dos participantes no estudo; as inferências feitas serão de cariz subjetivo, mais uma vez pelo envolvimento direto da investigadora no processo de observação e recolha de dados (Coutinho, 2014)

As estratégias de recolha de dados escolhidas foram a observação e a entrevista. Os dados recolhidos na entrevista foram depois alvo de uma análise de conteúdo, apresentada no 3º capítulo deste documento.

1.2. Fases de elaboração da investigação

Fase 1 | Escolha da temática de pesquisa

Após algumas sessões de esclarecimento com a orientadora, Professora Maria João Antunes, foi elaborada, entre os meses de junho e julho de 2015, uma autoproposta para a pesquisa, associando o interesse pessoal da investigadora e a sua pretensão em desenvolver o percurso profissional na área da edição de conteúdos audiovisuais.

Fase 2 | Revisão crítica da literatura

A revisão da literatura foi uma fase transversal a todo desenvolvimento da investigação, sendo alvo de várias alterações e atualizações. Entre os meses de outubro de 2015 e janeiro de 2016 dedicou-se maior atenção a esta fase, com o intuito de compreender os conceitos base desenvolveu-se a pesquisa nas áreas de design, cinema, edição, emoção, narrativa e linguagem – através de palavras-chave e autores relevantes - com recurso às plataformas Scopus, Google scholar, Researchgate e

Academia.edu para pesquisa e acesso a livros e material mais recente e relevante para as temáticas.

A revisão da literatura permitiu um melhor entendimento sobre a contextualização de cada uma das áreas e a forma como se interligam, possibilitando a posterior divisão em seis pontos explicando os conceitos mais relevantes: design audiovisual; emoção e o design emocional; a edição de conteúdos audiovisuais; a linguagem narrativa; a influência da edição na linguagem e emoção da narrativa e os fatores intervenientes no processo de edição.

Fase 3 | Desenvolvimento prático em ambiente empresarial

A preparação desta fase começou quase tão cedo quanto o momento de decisão sobre o tema da presente dissertação. Durante os meses de junho de 2015 e novembro de 2015 foram contactadas várias produtoras audiovisuais, nacionais e internacionais, expondo a temática da investigação e o seu propósito, ao ser desenvolvida em ambiente empresarial.

O desafio proposto foi aceite por uma empresa Finlandesa, SkyHigh Pictures. O programa de mobilidade Erasmus+ foi iniciado no mês de fevereiro, dado ser uma altura do ano em que se nota um abrandamento nos projetos na empresa, favorecendo assim a integração da investigadora nos métodos de trabalho da produtora.

Esta fase iniciou-se, como referido, em fevereiro de 2016 e teve a duração de cinco meses (até junho do mesmo ano). Neste período a investigadora participou na maioria dos projetos da empresa tendo o seu CEO, Jussi Finnilä, como mentor. A participação traduziu-se na realização de várias tarefas desde assistente de produção, segunda câmara, guionista, editora *offline* e inclusive foi dada a oportunidade de autonomamente desenvolver um projeto (o videoclip Sininen Lintu, analisado no tópico 3.2.5.) como realizadora e editora *offline* desde a análise do *briefing* com o cliente, criação do conceito até à entrega final.

Nos vários projetos desenvolvidos houve contacto com outros intervenientes em regime *outsourcing*, como o Olli Luoma-aho, também ele *videografo* e editor e a Inkeri Jäntti como produtora e fotógrafa.

Fase 4 | Definição do guião de entrevistas

O guião das entrevistas (Anexo 1) foi desenvolvido no início do mês março de 2016 com o objetivo de completar a informação do modelo de análise.

Com o intuito de compreender o papel do editor, o seu envolvimento no processo de edição, a existência da construção de uma narrativa e quais os fatores que contribuem para a transmissão de emoções e ideias, foram desenvolvidas questões tanto de cariz pessoal como profissional tentando manter uma linha condutora genérica, não entrando em muitos detalhes nem criando questões muito específicas, para que as respostas fossem abordadas sempre pelo ponto de vista do entrevistado.

O guião da entrevista reúne as questões que a investigadora considerou relevantes para a obtenção da informação necessária para responder à questão de investigação e para a posterior análise e relação com os conhecimentos anteriormente adquiridos.

Fase 5 | Realização das entrevistas

As entrevistas foram realizadas entre nos meses de abril e junho de 2016. O contacto com os editores finlandeses foi feito via correio eletrónico, mediante uma lista de contactos facultada pelos colegas mais próximos, acreditando que as respostas seriam facilitadas, isto porque na cultura finlandesa, por norma, a interação sem intermediários é bastante complicada. A amostra integrou cinco participantes, por vários fatores como falta de disponibilidade, dificuldade em expressar-se na língua inglesa e incapacidade de se sentir útil para o que se pretendia com a entrevista. Na cultura finlandesa não se costuma falar detalhadamente do que se faz profissionalmente, com receio de transpor a linha entre o que é aceite e o que é considerado autoelogio.

Ultrapassadas estas barreiras, os cinco participantes responderam às várias questões de forma presencial, exceto um dos elementos, Jussi Liikala, que por dificuldade em se agendar uma data possível para entrevistado e entrevistadora estarem juntos, respondeu via correio eletrónico. As respostas recolhidas foram ao encontro do pretendido para esta etapa de recolha de dados, tendo havido o cuidado, por parte da investigadora, de não influenciar as respostas.

Fase 6 | Transcrição das entrevistas

Esta fase ocorreu durante o mês de julho de 2016, uma vez que as entrevistas foram feitas na língua inglesa – não sendo a língua nativa nem da investigadora nem dos entrevistados – foi necessário despendir bastante tempo na transcrição das entrevistas. O cuidado de ser fiel a expressões e palavras utilizadas, reconhecidas pelo convívio com alguns dos participantes, sem que se perdesse o conteúdo da

informação ao passar para português foi um dos fatores que introduziu maior morosidade ao processo.

A investigadora fez uma transcrição fidedigna dos vários momentos da entrevista, inserindo os pequenos comentários e esclarecimentos feitos ao longo da “conversa” com os entrevistados.

Fase 7 | Análise do conteúdo

Com os elementos necessários preparados e organizados foi possível avançar para a análise dos dados durante os meses de setembro e outubro de 2016 com o intuito de após a leitura e decomposição em categorias e subcategorias do material se possam alcançar as principais conclusões sobre a temática e nas quais se pretende encontrar resposta à questão de investigação.

Como recurso, à elaboração desta fase, a investigadora recorreu ao trabalho desenvolvido por Bardin (2009) sobre as técnicas de análise de conteúdo. Numa primeira instância o resultado desta análise sobre o material transcrito das entrevistas é apresentado sobre a forma de tabelas e, posteriormente são apresentadas as conclusões que se retiram dessa mesma informação decomposta.

1.3. Participantes

Como referido a presente investigação desenvolveu-se, a nível da sua componente prática em ambiente empresarial, na SkyHigh Productions em Oulu, Finlândia.

Os participantes no estudo foram selecionados entre os profissionais (editores de conteúdos audiovisuais) que trabalham com a empresa SkyHigh, uma vez que esta recorre a *outsourcing* para reunir as equipas técnicas para o desenvolvimento dos seus projetos. Por esta razão, considera-se que foi feita uma seleção de amostra por intenção, pretendeu-se que incluíssem profissionais com diferentes faixas etárias, em diferentes fases da vida profissional e pessoal, com diferentes formações académicas e *backgrounds* culturais.

Numa fase inicial foi feito o reconhecimento, apreensão e adaptação aos métodos de trabalho da empresa e à forma como é realizado o processo de edição no âmbito dos trabalhos propostos. A investigadora, participou nos projetos e acompanhou o processo de produção de conteúdos audiovisuais, desde a apresentação do *briefing* do cliente até à entrega do produto final, acompanhada pelo seu mentor que a integrou no seu método de trabalho.

Isto permitiu a recolha de dados numa vertente mais pessoal. Para além desta abordagem mais direta, foram realizadas cinco entrevistas, duas aos colegas de trabalho e três a outros editores, com os quais houve a oportunidade de contactar e conhecer no decorrer dos projetos em curso na empresa, que por vezes envolviam elementos de outras empresas.

Com o intuito de responder à questão de investigação, as entrevistas foram planeadas e orientadas de forma a recolher dados relacionados com o processo de edição, com o editor e com os fatores (técnicos, criativos, pessoais) que o influenciam no momento em que toma decisões sobre a forma/técnica mais adequada a aplicar no momento de transmitir as emoções e/ou mensagem pretendida.

Na Tabela 2 apresentam-se os participantes neste estudo e, consequentemente, a amostra em análise:

Tabela 2: Perfil dos entrevistados

Entrevistados	Profissão	Data da Entrevista	Empresa	Nível de Experiência	Anexo
Hanne Gröhn	Realizadora, Produtora e Editora	11/04/2016	StreamTeam Nordic	Júnior	2
Jussi Finnilä	CEO, Cinematógrafo	14/06/2016	SkyHigh Pictures	Sénior	3
Jussi Liikala	CEO, Cinematógrafo	10/05/2016	Jukumedia	Júnior/Sénior	4
Olli Luoma-aho	CEO, Fotógrafo, Editor	20/06/2016	Feeniks Visual	Júnior	5
Petteri Staven	CEO, Editor, Pós-produtor	11/04/2016	Mutant Koala	Sénior	6

Tabela 2 – Perfil dos entrevistados

O próximo capítulo apresenta o resultado da fase 2 (Revisão crítica da literatura).

CAPÍTULO 2 – Design Audiovisual: Edição e Linguagem Narrativa

O design audiovisual é uma área recente, mas tem como gênese o cinema e, como tal, justifica-se fazer uma breve contextualização histórica da sua evolução.

O processo de modernização da sociedade influenciou a forma como se assimila e entende a realidade, tal como, a experiência do tempo e do espaço quotidiano. Esta procura, por novas formas de representação da realidade e pelo desenvolvimento de novos meios que funcionassem como intermediários entre espectador e realidade, traduziu-se na criação do cinema, que se tornou um elemento incontornável da cultura moderna, estando a sua essência conceptual um substrato da fotografia e da rádio (Gardies, 2006; Machado, 2009).

A representação visual que existia (fotografia) era estática e imutável, o surgimento da imagem fílmica marca uma nova época, que rompe com as convenções existentes, transformando-se numa imagem gerada mecânica e quimicamente – e, atualmente, com recurso às novas tecnologias, digitalmente (Nogueira, 2012). Fator que muda a crença do espectador na imagem, esta que era interpretada como uma representação (inegável) da realidade, enfrenta, hoje em dia, o desafio de conseguir transportar o espectador e fazê-lo acreditar que aquilo que representa é real, mesmo quando na sua própria narrativa há a criação de realidades paralelas, mundos e personagens fictícias. Este problema pode ser considerado recente, mas já Méliès¹ enfrentava este problema da descrença da imagem ao criar ilusões e distorções nos seus filmes, com recurso a máscaras e maquetas. Os profissionais, atualmente, apesar de se depararem com os mesmo desafios, as ferramentas digitais permitem-lhes criar e simular estas intervenções na realidade sem que o espectador se aperceba (Gardies, 2006).

Recuando até ao século XIX, a fotografia era a representação da evolução tecnológica, em que se iniciava-se o processo de reprodução de imagens a partir de um original, este facto iria desencadear a “revolução” necessária para os avanços na pesquisa e exploração científica que culminariam com a “descoberta” do cinema. A evolução técnica destituiu o papel de destaque artístico à mão, passando a ser o olho o elemento responsável pela composição da arte visual (Benjamin, 1982; Coutinho, 2006).

¹Georges Méliès considerado um dos pioneiros do cinema, “pai dos efeitos especiais”, descobriu por acidente que o cinema tinha a capacidade de manipular e distorcer o tempo e o espaço desenvolveu várias técnicas ainda hoje utilizadas como *split screen*, *dissolve*, *double exposure*, entre outras. http://www.earlycinema.com/pioneers/melies_bio.html

As qualidades de movimento e velocidade revestiram o “nascimento” do cinema de uma aura mágica, em que o espetador ainda se espantava com as novas formas de ver e perceber a realidade (Coutinho, 2006). Inicialmente, o cinema foi evoluindo num sentido mais técnico, como demonstração de avanço tecnológico e científico, resultado de um conjunto de invenções anteriores como a Câmara Obscura e a Lanterna Mágica, essencialmente durante o século XIX, relacionado com duas realidades: a química, devido às emulsões fixantes, e a ótica, devido ao estudo do processo de persistência retiniana e da existência das ilusões óticas – provenientes da fotografia. O fenómeno ótico, da Câmara Obscura, permitiu alcançar o conhecimento necessário para aperfeiçoar o processo de fixar imagens em película e em papel; a Lanterna Mágica, o antepassado direto do cinematógrafo já permitia a projeção de imagens, apesar de fixas, em tela (Nogueira, 2012; Sadoul, 1973).

Em 1894, Léon-Guillame Bouly inventou um sistema híbrido, resultado do interesse científico pelo movimento, o cinematógrafo, composto por câmara, impressora e projetor, como meio de registo de acontecimentos e não como contador de histórias. Numa fase inicial, o cinema, não privilegiava a narração, traduzindo-se em filmes de pouca duração, de um só plano, normalmente fixo, e representando momentos do quotidiano, impossíveis de repetir, como pessoas a executar tarefas, atividades em família, as viagens de transportes públicos, eventos sociais e políticos, etc. Como tal, a preocupação existente dizia respeito a encontrar o melhor ponto de vista e ao tipo de enquadramento da ação a registar, aproximando o cinema à fotografia - mostra ao espetador a ação a decorrer no tempo presente, sem sofrer qualquer interferência narrativa (Alverdi, 2014; Nogueira, 2012).

O cinematógrafo foi sofrendo alterações (sendo a versão patenteada pelos irmãos Lumière a prevalecer), definindo os princípios básicos de gravação e projeção, mas o aperfeiçoamento das características narrativas, facto posterior à fase inicial do cinema, surge e ganha importância com o avanço e com o aperfeiçoamento de recursos que permitiam simular a continuidade temporal e espacial. É em 1924, que o engenheiro Iwan Serrurier desenvolve a primeira moviola, que facilita o processo de análise e escolha dos planos captados, uma vez que a película de filme desenrolava-se verticalmente, sendo projetada num pequeno visor, com a possibilidade de controlar a velocidade. O montador cinematográfico, ao poder ver os fotogramas, conseguia executar com exatidão os cortes e colagens necessários entre os planos escolhidos, permitindo a alteração cronológica e espacial – o que possibilitou a evolução do processo necessário para a montagem de uma narrativa (Alverdi, 2014).

Outro momento de relevância na história e evolução do cinema é o surgimento do som. Apesar de a sua captação preceder a da imagem em movimento, só em 1927

surge o primeiro filme sonoro. Esta demora deveu-se, não só, a condições técnicas e económicas, como à necessidade de adaptar os locais de projeção para a transmissão de som, de considerar as várias línguas e culturas dos espetadores, mas também a condições criativas/pessoais, nomeadamente de grandes nomes cinematográficos como Charlie Chaplin e Sergei Eisenstein. O receio prendia-se com a possibilidade de o elemento sonoro se impor à montagem, no facto de esta se manifestar e destacar como elemento marcante da linguagem da narrativa cinematográfica, correndo o risco do cinema se tornar demasiado teatral perdendo o seu estatuto de “arte”. No entanto, foi o acrescento do som que permitiu uma das mais significativas transformações estéticas e criativas do cinema, quando, em 1960, se inicia o registo síncrono de imagem e som, com equipamento portátil, observa-se uma maior mobilidade da câmara, permitindo o acompanhamento das personagens e, consequentemente a espontaneidade dos atores (Nogueira, 2012).

A evolução do cinema, e da sua linguagem, acompanha a evolução da tecnologia e da sua adaptação, em que espetador tem acesso à representação da natureza fotográfica da realidade, à fragmentação de momentos da realidade conferidos de movimento, à sua interpretação dependente de fatores culturais e pessoais, interpelados por um novo olhar. A realidade não mais foi “vista” da mesma forma, o cinema transformou o real em símbolo e consequentemente este em linguagem (Pasolini, 1982).

O poder do cinema não está somente associado à sua vertente técnica, mas também ao seu simbolismo e subjetivismo, que remete o espetador para o seu imaginário. Está impresso na natureza do ser humano contar histórias, o produto audiovisual é por isso uma extensão do ser humano. Facilmente compreensível por qualquer um tornou-se numa arte para grandes públicos, para massas (Coutinho, 2006; Machado, 2009). A primeira arte que permite o movimento, que criou a possibilidade de transcender as capacidades do olho humano, como mais nenhuma arte, através dos grandes planos e das panorâmicas, consegue ao mesmo tempo mostrar os pormenores e detalhes com a mesma nitidez (Coutinho, 2006).

Atualmente, o cinema e a televisão são produtores de conteúdo audiovisual, que recorrem à tecnologia existente – a nível de *hardware* e *software* – para representar a vida real de forma objetiva através da sincronização de imagens e sons que apelam à subjetividade e imaginação do espetador.

2.1. Design Audiovisual

“Los grandes impulsos estéticos tienen su origen en la recombinação de instrumentos, estilos y técnicas que ya existían. En particular, las técnicas de montaje audiovisual han ido evolucionando e incorporando nuevas dimensiones materiales, hasta el punto de integrar en sus juegos de mutua afección el propio ambiente en el que se instalan. Por otro lado, esta evolución muestra la fuerte complicidad que se establece entre el dispositivo audiovisual y el propio.” (Otxoteko, 2014, p. 119)

O design desempenha um papel fundamental na área audiovisual, transportando consigo uma cultura visual particularmente ligada à linguagem, dando origem a uma nova disciplina, o design audiovisual, que incorpora uma variedade de técnicas e estilos próprios (Otxoteko, 2014). A percepção do mundo é hoje feita de forma indireta, o espetador pode escolher, na comodidade da sua casa e através das técnicas audiovisuais, assistir a um produto audiovisual (ficcional, informativo, etc.) e conhecer realidades diferentes da sua, das quais, possivelmente, nunca teria conhecimento. O nível de literacia audiovisual é bastante alto e com tendência a aumentar, uma vez que o contato com as novas tecnologias se faz numa idade cada vez mais reduzida e forma muito mais banalizada através de suportes e *gadgets*, cada vez mais acessíveis, que preenchem a rotina dos espetadores, como telemóveis, *tablets*, computadores, ecrãs informativos (Coutinho, 2006).

Para um melhor entendimento desta nova disciplina do Design, há que desconstruir o termo nos dois conceitos que o formam e analisá-los, numa primeira fase, individualmente.

O conceito de design tem a sua origem histórica associada à revolução industrial e ao surgimento da produção mecanizada, mas remete para um problema etimológico devido à falta de consenso na sua definição e no seu, frequente, uso incorreto, uma vez que surge no nosso quotidiano como uma expressão recorrente que não tem necessariamente ligação com as atividades que designa (Fiell & Fiell, 2005).

Anteriormente à revolução industrial, os objetos eram produto de um processo manufaturado e do seu criador, na maioria das vezes adotando um perfil individual e exclusivo. Com o surgimento do processo industrial e a divisão de tarefas, não estando uma única pessoa responsável pela produção do objeto, a conceção e planeamento – que definem o design – foram separados da execução. O termo terá a

sua origem no latim – *designare* – que significa marcar, traçar, planejar, imaginar. O termo foi então adotado pela língua inglesa como verbo e substantivo, sendo que o primeiro se refere ao processo de “dar origem a” desenvolvendo um projeto que requer planificação, esquematização, processos de redesign, entendimento ergonómico e funcional dos produtos; o segundo manifesta-se no produto final da ação, no objetivo com que esta foi iniciada (Fernández, n.d.; Fiell & Fiell, 2005). Numa visão mais global pode interpretar-se o design como um meio para melhorar a qualidade de vida do consumidor resolvendo problemas, para facilitar a comunicação de valores e ideias e para agilizar a interação, funcionando como um canal de comunicação entre o carácter e a visão individual do designer e o seu entendimento da relação entre produto e consumidor associados a uma sociedade, cultura, religião, etc. (Fiell & Fiell, 2005).

Alexander Wollner, pioneiro do design no Brasil, defende que:

“Uma definição de design... É muito difícil, porque a evolução da linguagem, dos elementos técnicos é tão rápida que se fala de uma coisa hoje e ela é diferente amanhã. Mas a gente pode dizer que é dimensionar uma estrutura onde todos os elementos visuais nos vários meios de comunicação visual. Não é só fazer uma marquinha sem se preocupar com o comportamento que essa marca vai ter em todo o contexto, não só da indústria, mas também da comunicação visual. Ela precisa estar baseada em toda uma estruturação e prever aplicações bastante coerentes. Essa é a proposta do design, que não está preocupado com a estética, mas com a função, com materiais, com a ergonomia visual, com aplicações planas e não planas.” (Fratin, 2010; Wollner, 2002, p. 91)

Pode interpretar-se Design como uma ciência independente que abrange e emprega várias ciências e que utiliza “ferramentas gráficas da informática, a influência e relações com os períodos históricos artísticos ou das pesquisas e fundamentações do marketing” (Barros, n.d.) para desenvolver e projetar um artefacto. A sua evolução para uma visão mais moderna surge a partir do século XIX, por reformadores como William Morris, que tentam associar teoria e prática, indo ao encontro das novas necessidades e padrões de consumo, novos ideais e progresso tecnológico, tal como a evolução da cultura e moral da sociedade (Fiell & Fiell, 2005).

O audiovisual, como o próprio nome indica, engloba os elementos de componente sonora e visual que se combinam para a criação de produtos, a forma como se combinam estes elementos produz diferentes resultados expressivos, a sua perceção,

por parte do espectador, está condicionada a fatores sociais e culturais (Galeotti & Mazzilli, 2012)

À imagem foi conferido movimento e ao som associação visual o que, por vezes, pode levar à ligação entre o conceito de audiovisual com os *media* que o incluem (Coutinho, 2006). Mas estes servem o propósito de reproduzirem um produto que se traduz numa sobreposição de milhares de imagens e signos, que constroem uma narrativa e que, somente, são assimilados e entendidos devido à evolução que a nossa consciência sofreu ao longo dos anos (Amiel, 2010) e que nos permite suprimir os cortes, as falhas temporais, as perspetivas e entender a realidade de uma forma mecânica. Do espectador exige-se que recorra à sua imaginação para completar e construir o sentido daquilo que está a ver, para seu próprio entendimento (Coutinho, 2006).

Segundo Rossi & Wink (n.d.) o facto de, hoje em dia, a qualidade das ferramentas de produção audiovisual ter sido transferida para a memória do computador e a dimensão da interatividade ter sido adicionada à equação da produção audiovisual tradicional, transformou esta em design audiovisual digital.

Ao longo dos séculos, a necessidade de guardar informação e reproduzi-la forneceu ao homem a motivação necessária para desenvolver e inventar artefactos – no início com a escrita inventou-se o papel, posteriormente a pintura, a fotografia, o cinema, a televisão, os dispositivos móveis e agora com a era digital parece não haver limites para os meios audiovisuais (Coutinho, 2006).

O emergir da era digital e das suas novas ferramentas criou esta nova disciplina, o design audiovisual que se apoia num discurso comunicativo elaborado de forma breve e sintética. A simbiose dos dois conceitos constrói-se na existência de um projeto para a criação de um produto audiovisual, que combine elementos gráficos, sons e movimento, desenvolvidos para cinema e televisão/vídeo (Galeotti & Mazzilli, 2012) com um objetivo – o de transmitir uma mensagem e a sua distribuição em massa.

Apesar da evolução da consciência do ser humano em relação aos elementos técnicos e visuais dos produtos audiovisuais, este ainda procura entender aquilo que lhe é apresentado no ecrã como o efeito da edição, a presença ou ausência de som, de luz, de atores e como estes interagem com o “campo” e “contra-campo”. É esta procura que permite, aos realizadores e editores, ter noção daquilo o que o espectador “espera” e para onde vai direccionar o seu olhar, construindo as imagens de modo a criar estímulos que apelem às suas emoções e não à razão (Coutinho, 2006).

2.2. A emoção e o design emocional

A fim de entender como se processa a transmissão de emoções, surgiu a necessidade de dedicar um tópico ao conceito da emoção, articulado com o design emocional. A transmissão de emoções é bem-sucedida quando provoca o reconhecimento por parte dos espetadores – o editor tem um papel crucial a desempenhar nesta fase, pois este sucesso baseia-se na escolha certa de olhares, gestos, enquadramentos e, mais tecnicamente, na escolha de planos, momentos de corte, no ritmo e no *raccord*.

Segundo estudos na área de psicologia, o ser humano tem algumas emoções básicas inatas, tais como o medo, tristeza, raiva e alegria, sendo uma das suas funções mais relevantes a sobrevivência da espécie. Damásio, citado por Lopes (2011), refere que os sentimentos são efeitos externos da emoção, que é uma manifestação maioritariamente interna, e divide as emoções em primárias, inatas e partilhadas por todos os seres humanos, e secundárias, resultado de interações sociais e processos de aprendizagem (Lopes, 2011).

A emoção compreende várias realidades que desencadeiam sensações e perceções a nível fisiológico, como o processamento da informação, transformando-a em conhecimento; provoca, inconscientemente, afetos positivos ou negativos, mencionados no tópico 2.2.1. transmissão de emoções no utilizador, e causa sentimentos, tratando-se de uma predisposição do comportamento do ser humano.

Na década de 90, do século passado, emerge uma nova abordagem ao design: o design emocional. Nasce da premissa de que as emoções que se pretendem provocar são passíveis de obter através de metodologias para a elaboração de projetos e planificação. É uma nova disciplina que resulta da atuação e interação da psicologia no design (Tonetto & Costa, 2011).

Com base nas suas experiências e crenças, o designer tem a complicada tarefa de projetar num objeto as emoções que pretende transmitir e provocar. Esta capacidade depende do estudo e pesquisa direta com os utilizadores, não necessariamente ligada à psicologia, no entanto é precisamente a associação destas duas disciplinas que possibilita a projeção e criação de métodos de trabalho, permitindo a obtenção de sucesso na transmissão de emoções (Tonetto & Costa, 2011).

Ao contrário do que se poderia pensar, o design emocional, é considerado uma das áreas científicas do design ao trabalhar com teoria, métodos e obtenção e análise de resultados derivados de processos de pesquisa. Como mencionado na seção correspondente à definição de design, este depende da elaboração de projetos e é um

comunicador do produto, no caso do design emocional, a sua caracterização centra-se no binómio projeto/pesquisa. O designer fica assim apto a desenvolver o seu projeto indo ao encontro das necessidades do seu público-alvo, podendo distinguir o seu produto de forma competitiva (Tonetto & Costa, 2011; Vilas Boas, 2014).

Não se pode pensar no design emocional como um recurso do designer para manipular a experiência emocional do utilizador, mas sim uma abordagem que procura encontrar soluções para responder às necessidades deste, considerando função, compreensão, usabilidade e a perceção física do produto.

Desde o início desta nova disciplina destacam-se três autores que contribuíram para o seu avanço, compreensão e estabelecimento como disciplina integrante do design: Jordan, distinguiu-se por catalogar as formas de gratificação do utilizador em função das fontes de prazer, foi responsável pelo desenvolvimento de uma metodologia para abordar os estudos sobre a personalidade do produto; Norman, explorou a disciplina numa vertente mais teórica distinguindo diferentes tipos de estimulação e Desmet, contribuiu para a construção de uma relação entre o mercado e as escolas de design, transpondo uma teoria psicológica e cognitiva das emoções para a disciplina do design e, consequentemente, revelando um conjunto de novas opções para a projeção e planificação dos produtos visando a emoção (Agni, n.d.; Tonetto & Costa, 2011).

Na realidade desta investigação consideram-se os dois primeiros autores como importantes para uma melhor compreensão e imersão no conceito de design emocional e produção de produtos que se poderá transcender à produção de conteúdos.

Jordan, citado por (Tonetto & Costa, 2011), baseou a sua investigação na relação entre as fontes de prazer e os objetos/produtos, propondo que as necessidades do utilizador, perante a escolha de determinado objeto, seriam, por ordem, a funcionalidade, a usabilidade e a mais importante o prazer. Este, faz parte da condição humana, a busca pelo mesmo faz-se com o intuito de atingir os benefícios emocionais e práticos associados à aquisição e utilização dos objetos. É uma busca pelo prazer imediato, numa sociedade materialista (Tonetto & Costa, 2011).

Desencadear emoções não é um processo simples, nem há uma fórmula para desenvolver um processo único, há sim um estudo que visa a compreensão da relação das pessoas com os objetos, através do entendimento das características que desencadeiam as respostas emocionais específicas pretendidas. Com o intuito de criar uma ferramenta para mais facilmente responder às limitações encontradas no estudo que se desenvolve para cada produto, Jordan, citado por Nuno Monge (Monge, 2006),

introduz quatro tipos de prazer que os objetos podem desencadear nos seus utilizadores, sendo o prazer fisiológico, o social, o psicológico e o ideológico, sobre os quais se faz, de seguida, uma breve análise (Agni, n.d.; Monge, 2006).

O primeiro prazer a analisar é o fisiológico que diz respeito ao corpo e aos órgãos sensoriais. Reflete-se em objetos, por forma a não causarem transtorno ao seu utilizador, por exemplo o tamanho do telemóvel e do seu teclado tem de considerar a dimensão média das mãos, para não se tornar nem demasiado pequeno nem demasiado grande permitindo a sua utilização de forma simplificada.

No caso do prazer social, que abrange os relacionamentos interpessoais e sociais, é observável em produtos que fomentam a interação ou o convívio entre os utilizadores ou evidencie a sua posição social.

O prazer psicológico, relacionado com a mente, inclui os produtos que facilitam a execução de tarefas resultando em experiências satisfatórias e agradáveis, o resultado de cada experiência pode depender da personalidade do utilizador, como por exemplo as pessoas práticas podem não dar tanta importância a objetos que valorizem o design emocional, mas antes aos que valorizam a usabilidade.

Por último, o prazer ideológico está relacionado com os valores de objetos considerados teóricos como os livros ou a arte, tanto os valores do utilizador como os valores que o objeto representa, abrangendo uma componente estética e outra moral, o usuário pode experimentar o prazer ideológico quando adquire e utiliza objetos que representam e enriquecem o seu sentido moral, como por exemplo comprar produtos ecológicos ou que promovem a reciclagem, no caso de haver um forte sentido de responsabilidade ambiental (Monge, 2006; Tonetto & Costa, 2011).

Esta investigação de Jordan originou o desenvolvimento do teste de personalidade do produto, o que foi considerado um importante contributo a nível do design emocional e do produto. A personalidade dos produtos é um atributo experiencial, uma vez que são os próprios utilizadores que projetam características humanas nos objetos e é no reconhecimento dessas características que se opta, se escolhe um objeto em detrimento de outro (Norman, 2004).

No caso de Norman, a sua investigação e trabalho centra-se no melhoramento do design dos objetos quotidiano de forma a encontrar uma melhor conexão com os seus utilizadores. Considerando os seres humanos como o ser mais complexo, Norman (2004) sugere que as emoções estão associadas a três níveis de processamento cerebral: nível visceral, nível comportamental e nível reflexivo, níveis estes que o objeto precisa atingir para que se considere bem-sucedido (Norman, 2004).

Cada nível de processamento funciona de maneira diferente, dependendo das pessoas, mas pode-se fazer a seguinte análise:

O nível visceral, também denominado design para aparência diz respeito ao conceito de “instinto”, a uma condição do subconsciente inerente a cada pessoa, uma forma de interpretar as emoções da natureza, correspondendo ao lado mais primitivo da condição humana. No entanto, apesar de ser uma componente primitiva e transcendente a todos os seres humanos, sabendo que se trata de um nível que desencadeia o gosto pelas cores brilhantes, formas arredondadas, texturas suaves. Aplicando este conceito ao produto pode concluir-se que algo simples e intuitivo, que apele aos sentidos básicos humanos será mais facilmente aceite por um maior número de pessoas, sendo os fatores cultura e sociedade menos relevantes. Pelo contrário um objeto mais sofisticado apela a níveis cerebrais mais reflexivos, mais dificilmente agradará ao utilizador. Um produto que se considere “atraente” pode levar os usuários a superarem problemas de usabilidade acreditando que funcionará melhor que os “feios”. (Norman, 2004; Tonetto & Costa, 2011). Segundo Norman (2004) o desenvolvimento do produto a nível visceral é relativamente simples, pois de forma resumida refere que se trabalha com as reações emocionais automáticas – como aceitação/ rejeição -às características como forma, sensações e texturas, por exemplo.

O nível comportamental, considerado por Norman, o nível médio de processamento acontece ainda subconscientemente, com ligação ao comportamento automático. Neste caso, a aparência e a racionalidade são deixados de lado e o que realmente importa é a relação entre a facilidade e o prazer de uso, o prazer de completar a tarefa, o propósito do produto, do início ao fim ininterruptamente (Norman, 2004). A limitação encontrada nesta fase é, muitas vezes, descobrir quais são as reais necessidades das pessoas, por vezes não são assim tão óbvias. Norman (2004) dá o exemplo do espaço nos carros reservado a pousar os copos das bebidas, referindo que a inovação é o fator aliado à observação direta dos hábitos do quotidiano, podendo dessa forma constatar as potencialidades de objetos e produtos comuns. Para que os objetos funcionem o designer tem de ter o mesmo modelo mental que o seu público-alvo (Norman, 2004; Tonetto & Costa, 2011).

O último nível corresponde ao reflexivo, corresponde ao contributo que a utilização de um objeto tem, no entendimento do utilizador, no estatuto social, na forma como é visto pelos outros. De uma certa forma o objeto permite a construção da identidade de quem usufruir dele, a construção que este projeta de si mesmo e quer que os outros tenham de si. Este é um nível que está inteiramente ligado à cultura e à associação de características sociais aos objetos e marcas.

Segundo Kahneman (2003) mencionado por Tonetto & Costa (2011), a emoção é um catalisador para o processamento cognitivo, querendo com isto dizer que os utilizadores assimilam com mais ou menos facilidade a usabilidade, a mensagem, o propósito do objeto/produto através da experiência emocional com o mesmo.

2.2.1. Transmissão de emoções

Transpondo o conceito da emoção para o universo audiovisual considera-se que a forma como se expõem as imagens e a construção das sequências permite a transmissão de emoções junto da consciência do espetador (Balázs, n.d.). Este facto processa-se inconscientemente pelo desenvolvimento de afetos, cria-se uma relação afetiva entre produto audiovisual e espetador. Os afetos positivos traduzem-se no aumento da receptividade a novos estímulos visuais e auditivos, desenvolvem o conhecimento através do reconhecimento de ações repetidas, ativando a curiosidade e criatividade, no momento de preencher os espaços vazios da ação. Por outro lado, os afetos negativos captam a atenção do espetador em momentos específicos da ação aumentando a sua capacidade de foco em detrimento de elementos secundários. O espetador ao ser confrontado com uma situação desconfortável vai inconscientemente estar mais atento a possíveis alterações procurando encontrar soluções (Agni, n.d.).

Para a transmissão de emoções e aquisição de afetos com os produtos audiovisuais seja efetiva, o espetador tem de sentir que participa e interage com a narrativa, ao ser-lhe pedido que preencha os vazios que o realizador proporciona premeditadamente na narrativa; que lhe seja proposta a lembrança de experiências visuais e auditivas anteriores como forma de evocação de afetos e comportamentos, que haja um reconhecimento de valores com a condição humana da narrativa, tal como a existência de interação física, que se traduz nas reações que o espetador tem a determinadas ações, como tensão muscular ou tapar os olhos (Agni, n.d.; Block, 2012).

2.3 A edição de conteúdos audiovisuais

Ward, citado por Canelas (2010) refere que “a edição de vídeo é um processo que consiste em selecionar e coordenar um plano com o seguinte, com vista à construção de uma sequência de planos que formam, por sua vez, uma narrativa lógica e coerente” (Canelas, 2010, p. 10)

Para uma melhor compreensão da estrutura audiovisual é necessário entender a sua composição por elementos. O conteúdo audiovisual, principalmente o cinematográfico, é composto por sequências, que se definem pela sua função dramática e representam o “esqueleto” no qual se organizam as cenas, em que cada uma se compõe por uma unidade espaço-temporal. Para esta construção temporal, a cena é constituída por um conjunto de planos que correspondem cada um a um fragmento fílmico, que se caracteriza por estar compreendido entre dois cortes, com o intuito de facilitar a compreensão da narração através da introdução de elementos cénicos e narrativos - possível pela montagem criativa destes fragmentos. A continuidade conferida por esta construção é o fator que permite manter a estrutura do filme contínua e de uma interpretação correta por parte do espetador (Machado, 2009; Marner, 2014).

Uma vez que o conteúdo audiovisual é composto pela junção de várias unidades espaço-temporais (os planos), coloca-se a seguinte questão: como é que se consegue manter uma imagem fílmica que está fragmentada, junta? A resposta encontrada é a montagem ou edição, este processo compõe o filme em estruturas narrativas móveis e constrói uma ordem cronológica mantendo a continuidade da ação (Balázs, n.d.). A noção de plano depende do momento em que é analisado. Durante as filmagens o plano assume o espaço de tempo, imagens e sons entre o início e o fim da ação e do seu próprio registo, enquanto que no produto final podemos definir o plano como a unidade técnica preservada e escolhida pela montagem (Gardies, 2006).

Apesar de cada cena estar fragmentada em planos, o espetador consegue acompanhar de forma coerente a ação e esta permanece na sua consciência como um todo, como uma unidade de tempo e espaço. Isto é, tem noção de que o que está a observar se desenrola no mesmo espaço e no mesmo tempo, inclusive quando há o corte e passagem para o plano seguinte. Este processamento de simultaneidade e unidade temporal não é feito de forma automática, está dependente da síntese que acontece na sua consciência e imaginação, o que lhe permite fazer uma associação de ideias completando “aquele corte”. A continuidade dentro da mesma cena é conseguida através da existência, em cada plano, de movimento, gesto ou forma, algo que sirva de referência ao olhar, que se perpetue no plano seguinte, como uma bola a

rolar de um plano para outro, um pássaro que cruza os planos, um olhar ou gesto para o qual surge uma resposta no plano seguinte (Balázs, n.d.).

O conceito de edição de conteúdos audiovisuais, não se limita ao corte e colagem de fragmentos de vídeo, é um processo audiovisual mais complexo, não se baseia somente na virtuosidade técnica de associação entre elementos, mas também na capacidade criativa do próprio editor, tornando necessário fazer uma contextualização da realidade que o engloba e enquadra, nomeadamente os processos de *découpage* (também denominada por planificação) e montagem. A produção de conteúdos audiovisuais e a forma como os compreendemos tem evoluído, a par das novas tecnologias, numa tentativa de aproximação e analogia da realidade. No entanto, foi a introdução às técnicas de edição – decompor o filme em planos - que possibilitou a evolução do que, inicialmente, se denominava “teatro filmado” e que consistia em colocar a câmara a filmar toda a ação que se passava em palco, sem movimentos ou cortes, para o cinema atual (Machado, 2009).

A produção audiovisual exige seguir um processo composto por várias etapas, que se iniciam com a escrita do argumento. Para que a história seja exequível é necessário transformar o argumento num guião literário onde serão definidos e detalhados tecnicamente os planos e os diálogos. O realizador desenvolve a sua visão sobre este guião, sendo necessário acrescentar as indicações técnicas iniciando a fase da *découpage*.

A *découpage* é a fase intermediária entre o guionismo e as filmagens, onde são registadas as indicações técnicas que permitem a toda a equipa participar no processo e onde se decompõe o filme em planos. Nesta fase, executa-se uma planificação onde se explica como a linguagem narrativa será expressa através de planos e sequências, que à partida define os cortes e os tempos necessários a cumprir nas filmagens, garantindo a continuidade espacial e temporal, processo que se pode considerar análogo à escrita literária em que se escolhe a ordem de apresentação das ações. A *découpage* relaciona estes cortes, efetuados durante as filmagens, com os cortes temporais e espaciais executados na fase da montagem, em que as escolhas do montador influenciam o ritmo, a fluidez e o dinamismo interno, definindo o produto audiovisual final (Amiel, 2010; Machado, 2009). Para um melhor entendimento do processo da *découpage*, abordam-se três conceitos que esta define durante a sua preparação: o enquadramento, o movimento e, por fim, a montagem à qual se dará maior ênfase, sendo a edição, parte constituinte deste conceito, o objeto de estudo desta investigação. São considerados os movimentos de câmara, tal como a sua deslocação espacial de aproximação ou afastamento e a criação de planos gerais ou de detalhe. Nem sempre é necessário incutir dinamismo na captura do

enquadramento, a imobilidade também é rica em composição se se considerar o dinamismo interior da ação, atores ou cenário. Por outras palavras pode dizer-se que o enquadramento é um quadro, uma impressão da realidade, que transforma o espaço visual em espaço de representação com a possibilidade de envolver movimento, que transmite a visão do realizador. Ao contrário do que se poderá pensar numa primeira instância, o enquadramento é antes de mais um processo de exclusão, em que o realizador escolhe o que não quer mostrar (Coutinho, 2006; Gardies, 2006; Machado, 2009). Os equipamentos técnicos de filmagem permitiram criar novas formas de olhar a realidade, através de movimentos, enquadramento e pontos de vista, alterando a perceção visual do ser humano de forma irreversível.

A configuração da imagem audiovisual é plana e limitada por um quadro, esta limitação está associada aos suportes físicos em que é captada e, posteriormente, reproduzida. A um nível cognitivo tem o poder de inscrever o filme no interior da narrativa, tal como a capacidade de criar um processo discursivo ao demonstrar e explicar. Se analisarmos a imagem a um nível emotivo esta pode incitar ao surgimento de emoções, pela representação e pela própria escolha de formas e cores contidas no enquadramento (Gardies, 2006).

A imagem de características bidimensionais, enquadra a ação, o espetador consegue completar os fragmentos da realidade apresentada, construindo uma visão artificial e compreendendo-a de forma tridimensional pelas representações de altura, largura e profundidade. Atualmente conhecemos uma sociedade que já nasceu imersa nesta cultura visual e conhecedora de uma nova linguagem, a cinematográfica (Coutinho, 2006).

A realidade limitada pelo enquadramento é composta por dois conceitos: “campo” e “contra-campo”; o equilíbrio da sua relação enriquece a narrativa. Para definir o espaço fílmico, visível para o espetador, utiliza-se o termo “campo” e quando há interação com objetos, personagens ou movimentos no espaço não visível imaginariamente contíguo, mas que mesmo assim estabelecem algum tipo de relação com a ação em campo, denomina-se “contra-campo”. Esta relação joga com a tridimensionalidade ou profundidade de campo. O que o espetador não vê permite-lhe participar na narrativa preenchendo o que está em falta através da sua imaginação, experiência e cultura (Coutinho, 2006; Machado, 2009).

A interação com o “contra-campo”, relação entre o visto e o sugerido, que confere profundidade de campo à ação, permite a introdução do segundo conceito: o movimento. No início da produção de conteúdos audiovisuais, a filmagem de cada cena baseava-se na captação de um único plano, contínuo e imóvel, onde a ação era representada na sua totalidade. O plano mudava quando havia necessidade de mudar

de espaço de ação, condicionando a montagem aos cortes que coincidiam com estas mudanças de cena. O conceito de movimento é definido pela forma como a câmara capta a ação, adotando um papel ativo na narrativa e deixando a sua posição de “observador” estático, é também possível pela evolução da percepção do espetador, que hoje aceita uma impressão da realidade diferente das suas convenções normais interpeladas pelo olhar – isto é, aceita que haja movimentos, proporcionados pela mobilidade da câmara, pontos de vista e enquadramentos que para si seriam impossíveis de conceber, mas o contacto com os meios audiovisuais torna-os uma convenção culturalmente aceite e compreendida (Machado, 2009).

A câmara permite criar uma realidade cinematográfica, em que se observa a transformação dos espaços fora de “campo” em espaços dentro de “campo” e vice-versa. Pode-se estabelecer uma comparação entre as alterações ao movimento e direção da câmara com os diferentes movimentos intencionados do olho humano (Machado, 2009; Xavier, 1983). Na verdade, o movimento que se observa é aparente e não real, os conteúdos audiovisuais são compostos por fotogramas – fotografias impressas em película ou armazenadas em digital, entre 24 a 30 fps (*frames per second*²) – que ao serem reproduzidas sequencialmente transmitem a impressão de movimento (Block, 2012).

A montagem audiovisual é o processo em que se organiza o material de acordo com uma narrativa, através da associação de imagens e sons que respeitam uma sequência e não, somente, um processo técnico em que planos são combinados com o único objetivo de traduzir o que está previsto no guião ou de acordo com o que é pedido pelo realizador. Trata-se de um processo criativo, que tem um papel central e significativo na realização de produtos audiovisuais (Mourão, 2006). A edição (*editing*) - que trata a conceção geral do alinhamento de sequências; ordenação narrativa e escolha da forma global da montagem, - juntamente com o corte (*cutting*) – etapa material que consiste em selecionar *clips*, os pontos de corte e junção digital dos mesmos - são etapas do processo de montagem de conteúdos audiovisuais (Amiel, 2010).

Considerada como elemento fundamental da produção audiovisual, Coutinho (2006) menciona a montagem como o “específico fílmico”, que define o cinema como cinema, através da seleção do que será visto, do que será omitido propositadamente e da importância dada aos momentos de silêncio. Constitui o termo de um procedimento baseado no princípio da fragmentação e da reconstituição que, de acordo com Amiel (2010), obedece a duas lógicas que se opõem e que se completam: a planificação que

²*Frames per second* (fps) – medida do número de fotogramas por segundo.

consiste na organização das grandes estruturas narrativas e a colagem que trata da disposição interna de certas sequências. Em conjunto, articulam sons e imagens de acordo tanto com lógicas de continuidade como de ruptura, contribuindo para estabelecer relações de sentido – montagem discursiva -, contar histórias – montagem narrativa e fazer nascer emoções – montagem de correspondência.

A técnica da montagem deve a sua evolução e diversificação ao progresso das características móveis dos dispositivos de captação de imagem. Inicialmente, e como já foi referido, a montagem era executada de acordo com as alterações do ponto de vista ou mudança de espaço de ação, baseava-se na intercalação de planos gerais, médios ou de pormenor, tornando a montagem um processo relativamente simples narrativa e criativamente. A criação de narrativas mais complexas permitiu a representação de ações em espaços diferentes, a decorrer ao mesmo tempo, que se vão alternando para adensar a trama e suspense da cena (Machado, 2009). Ou seja, a montagem é o elemento mais específico da linguagem fílmica em que, respeitando uma estrutura, organiza os planos de ação de acordo com determinadas normas de ordem e de duração, criando uma narrativa. A alternância entre planos transmite uma sensação de evolução narrativa mais evidente do que o simples decorrer temporal no interior de um único plano, ou seja o espetador observa uma progressão na narrativa não porque os acontecimentos sofram alterações, mas porque os cortes marcam ou evidenciam a mesma (Gardies, 2006).

A adição dos movimentos de câmara, não inviabilizando o uso da imagem fixa, veio enriquecer as possibilidades de montagem, nomeadamente a inclusão de diversos pontos de vista com o intuito de conferir maior ou menor importância a determinados elementos da narrativa (Machado, 2009).

A edição está de certa forma condicionada pelo argumento que define a ordem cronológica das ações, do surgimento das personagens, distribuição de informação, etc. Por isso, a montagem *editing*, durante o delineamento da arquitetura do produto audiovisual, apresenta-se de forma ambígua pois é cronologicamente aleatória, uma vez que intervém antes e depois do processo de filmagens e, principalmente porque na maioria das vezes é difícil atribuir o crédito desta função a uma só pessoa, pois nele intervêm o realizador, o argumentista, o editor, etc. (Amiel, 2010).

2.3.1. O processo de edição

O processo de edição não envolve só componentes técnicas, o que permite ao editor demonstrar as suas capacidades estéticas e criativas. Apesar de nas etapas iniciais da criação de um produto audiovisual, a estrutura narrativa, as sequências e o conceito estipulados pelo realizador serem seguidos pelas equipas é na fase da pós-

produção, da qual o processo de edição faz parte, que se podem efetuar alterações. É neste momento que o realizador visualiza uma primeira versão e pode optar por eliminar sequências, alterar a narrativa cronologicamente, acrescentar ou remover planos, entre outras possibilidades (Amiel, 2010).

A edição associa-se na maioria das vezes, incorretamente, ao termo “cortar”, sendo a melhor forma de definir este conceito o termo “seleção” (Canelas, 2010). Numa fase inicial, o processo de edição consiste em organizar e sincronizar o material em bruto que chega das filmagens. A organização do material é crucial para a agilização do processo, assim o editor conhece o material existente, não havendo a necessidade de visualizar tudo, de cada vez que é necessário algum plano ou *clip* específico. Nesta fase são também pré-selecionados os planos considerados corretos e que correspondem ao pedido pelo guião. Para esta seleção terá de considerar a continuidade narrativa e temporal de cada plano, iluminação, enquadramento, movimento, etc. O procedimento de sincronização diz respeito à junção dos *clips* de vídeo com os *clips* de som – por questões de qualidade são captados em dispositivos diferentes – para que ocorra sem falhas, no início de cada *take*, utiliza-se uma claquete e o som produzido por esta fica registado tanto no áudio do vídeo como no gravado separadamente para uso final. Recorrendo a um *software* próprio e analisando as ondas sonoras, o editor faz coincidir o momento em que a claquete bate, garantindo assim a sincronização entre os dois ficheiros (Castro, 2012).

De seguida, deve criar sequências com os planos escolhidos permitindo que estes transmitam uma nova mensagem, diferente da que poderiam transmitir individualmente, sem que deixe passar a sensação de elipse entre os planos. A continuidade espacial e temporal, tecnicamente designada por *raccord*, representa o fator com maior importância neste processo. Há uma necessidade de garantir que os movimentos das personagens e o olhar do espetador se mantenha fluído e que os cortes não se sintam como uma rutura, mas como uma “costura” entre planos. Para além de organizar os assuntos e situações representados em cena, os cortes auxiliam na criação de um olhar diferenciado e exploração de novos pontos de vista (Amiel, 2010; Gardies, 2006; Lira & Rocha, 2010).

A mensagem transmitida pelas sequências ordenadas cronologicamente é a narrativa do produto. A construção da narrativa é uma fase de grande importância, uma vez que é nela que são “montados” os elementos estruturais (conflitos, crise, resolução de problemas, clímax) que criam uma relação com o espetador e captam (ou não) a sua atenção (Castro, 2012).

A forma como o ser humano olha para uma situação na vida real é diferente daquela imposta pelo produto audiovisual, que “influencia” a visão pelo

enquadramento adotado, considerando este como a delimitação do espaço visível através da câmara, e os tipos de planos escolhidos direcionando a visão para os elementos de relevância. É através da “visão” do realizador que o editor seleciona e mistura estes planos, no entanto para conseguir transmitir a mensagem de forma correta há a necessidade de, por vezes, manipular a ordem com que estes surgem na sequência final (Castro, 2012). Muitas vezes, só depois de ver o produto montado sequencialmente é que o editor tem noção do que poderá ou não funcionar, de acordo com o argumento proposto. Recorrendo a imagens diferentes (processo facilitado pela prévia organização já mencionada), efeitos gráficos, alterações no ritmo e transições há a possibilidade de reforçar conceitos que poderiam passar despercebidos, ao espectador, não fosse a sensibilidade do editor, podendo, eventualmente, renovar o sentido de determinadas sequências (Lira & Rocha, 2010).

O objetivo de uma edição “bem-feita” é que o espectador não se aperceba, aceitando a sucessão dos cortes entre planos, e que absorva a mensagem de forma natural – processo que tem vindo a evoluir com as novas tecnologias, tornando-se cada vez mais uma convenção da narrativa permitindo, mais facilmente, a sua assimilação. Ao analisar-se um filme ou programa mais antigo conclui-se facilmente que a técnica, para o espectador atual, está ultrapassada e é vista como contranatura. O processo a que o espectador está exposto, ao assistir a conteúdos audiovisuais, é resultado da cultura visual que hoje em dia se tem e que foi evoluindo conjuntamente com as técnicas e processos de manipulação de imagem (Balázs, n.d.).

Marner (2014) refere que estes processos devem ser pensados e planeados com grande precisão, para não causar “desconforto” visual, pois muitas vezes a simples junção de sequências não é suficiente para transmitir o pretendido, causando uma quebra no ritmo e descontinuidade temporal. O avanço da montagem audiovisual e, consequentemente da edição, deve-se, em parte, à constante busca de uma representação mais próxima da realidade. No entanto, os cortes criados, que consistem na mudança entre imagens ou pontos de vista, são os momentos em que a objetividade desta busca é posta em questão (Machado, 2009). Para finalizar o processo de edição há a necessidade de fazer uma revisão final, onde a equipa de produção se reúne e analisa se a mensagem transmitida corresponde ao proposto inicialmente, o que poderá ser feito para melhorar e que recursos utilizar. A visualização do produto audiovisual, em diferentes suportes tecnológicos, ajuda a ter diferentes visões do mesmo permitindo recolher mais dados daquilo que pode estar errado ou ainda ser alterado (Castro, 2012).

Zettl, citado por Canelas (2010), define quatro funções do processo de edição: combinar; ordenar; corrigir e construir. A primeira função consiste, como o nome

indica, na combinação de planos de forma simples, com o intuito de criar sequências. No caso da função ordenar, para além da escolha e rejeição dos planos que não representam interesse, ordenam-se os planos existentes, uma vez que a ordem de captura não corresponde à ordem narrativa, as imagens são captadas de acordo com a planificação existente e com as indicações do realizador. Como os planos são captados de acordo com uma ordem inerente à planificação, por vezes surgem erros e é necessário substituir por outros mais adequados, sendo esta também uma função do editor: corrigir as falhas cometidas durante a fase de produção e filmagens. A função de construção, é mais criativa do que técnica e por esta razão exige uma prestação mais ativa do editor, que porá em prática os seus conhecimentos e experiência (Canelas, 2010).

Para que estas funções sejam desempenhadas corretamente, o editor terá de escolher um sistema de edição, apresentados de seguida.

2.3.2. Sistemas de edição de vídeo: Linear e Não-Linear

Canelas (2010) define dois sistemas de edição de vídeo: linear e não-linear. O acesso ao material em bruto e a sua ordenação no produto final são os conceitos que definem e diferenciam os sistemas. No sistema linear, o editor, tem obrigatoriamente de visualizar todo o material filmado, pois este é registado em fita e não há forma de aceder ao plano C sem visualizar o A e o B; exige por isso mais tempo e maior planificação, pois o processo de alteração é dificultado pela impossibilidade de aceder diretamente aos planos/imagens pretendidas. No entanto, no sistema não-linear, como as imagens estão armazenadas em disco, o editor pode aceder diretamente aos planos que precisa, não sendo obrigatória a sua visualização numa determinada ordem. De notar que o recurso a sistemas informáticos permitiu grandemente a evolução deste sistema.

2.3.2.1 Sistema de edição de vídeo linear:

No sistema de edição de vídeo linear o processo de seleção, ordenação e modificação é feito de forma sequencial predeterminada, independentemente do dispositivo de captura. Se for arquivado em fita de vídeo o acesso aos fotogramas é sequencial. Atualmente, ainda se recorre ao seu uso, apesar das vantagens do sistema não-linear, por essa razão considerou-se conveniente explorar os seus métodos e modalidades de trabalho, baseando a pesquisa no trabalho de investigação de Canelas (2010).

A distinção entre linear e não linear surge após o recurso ao uso de computadores que permite a alteração na forma de acesso aos fotogramas. O

processo de edição de vídeo linear implica, muito resumidamente, ver a fita de vídeo sequencialmente; cortar a fita de vídeo com uma lâmina ou guilhotina separando-a e, posteriormente colar os fotogramas com a sequência final pretendida – com uma solução química - exigindo elevado rigor por parte do editor (Canelas, 2010).

A revolução dos métodos de edição, em 1967, deu-se com a criação do código de tempo, ou *timecode*, que permite identificar cada fotograma em horas, minutos, segundos e fotogramas facilitando o acesso, de forma mais precisa e rápida a fotogramas específicos. Os métodos de edição de vídeo linear, de acordo com a forma de acesso e tratamento da pista de controlo das fitas de vídeo (normalmente compostas por quatro pistas, sendo duas de som, uma de vídeo e a quarta de controlo) distinguem-se em edição por *ensemble* ou *insert* (Canelas, 2010).

Em edição por *ensemble* todas as pistas gravadas têm *timecode*, a fita de vídeo é substituída na íntegra por toda a informação – vídeo, som, controlo e tempo. O editor recorre a este método quando há a necessidade de duplicar o conteúdo de uma fita para outra, sem que haja alteração do conteúdo, de forma direta e sem interrupções, ou quando se pretende somente acrescentar novas sequências ao que já está produzido (Canelas, 2010).

No método de edição de vídeo linear por *insert*, a pista de controlo não sofre qualquer tipo de alteração, o processo passa por, antes de iniciar a edição, gravar somente a informação contida na pista de controlo numa nova fita, permitindo que se efetuem as alterações necessárias sem perda do registo inicial. Como vantagens, este método de edição, permite eliminar os artefactos e distorções da imagem que resultam das irregularidades da pista de controlo; a possibilidade de editar de forma independente o som e a imagem, e de substituir um plano ou uma cena sem comprometer o que já está editado e gravado, desde que o material novo ocupe o mesmo espaço temporal que o substituído (Canelas, 2010).

Como modalidades de edição de vídeo linear podem considerar-se duas: a edição por corte e a edição por *A/B roll*. Os fatores que distinguem as duas modalidades são a velocidade de acesso ao material em bruto e a forma de ligação entre os planos. No primeiro caso, a edição por corte, diz respeito a um processo de edição simples em que a ligação entre planos é feita através do corte, sem qualquer efeito de transição. Requer o uso de dois equipamentos de vídeo, um VTR que funcione como leitor e um segundo como gravador (Canelas, 2010).

Por outro lado, a edição por *A/B roll* exige o recurso a, pelo menos, três equipamentos VTRs: dois que funcionem como fontes de vídeo e um terceiro como gravador, esta composição permite juntar um misturador de vídeo, entre os “VTRs

fonte”, permitindo a adição de efeitos especiais nas transições entre planos; adicionar títulos e /ou misturar a pista de áudio. Consequentemente, o facto de se usarem dois VTRs como fontes de vídeo, permite ao editor reduzir o tempo de edição, ao ganhar flexibilidade na procura e escolha dos planos a gravar, quando um dos “VTR fonte” está a reproduzir o material em bruto o outro pode rebobinar procurando um novo *timecode* pretendido, correspondente ao plano seguinte para intercalar (Canelas, 2010).

2.3.2.2 Sistema de edição de vídeo não-linear

A edição não-linear define-se quando todos os recursos estão disponíveis como ficheiros digitais individuais – *clips* de vídeo e áudio – em vez de impressos em fita ou cassete, e por isso a visualização e o processo de escolha pode ser feito de forma não sequencial – isto é, não linear.

O advento das novas tecnologias, nomeadamente o surgimento de plataformas digitais, permitiu transformar a produção, cinematográfica, televisiva e de vídeo, digitalizando o processo de edição e arquivando o material bruto em discos magnéticos de elevada capacidade de armazenamento. Este tipo de armazenamento permite o acesso aleatório e rápido ao material audiovisual, os planos ou sequências são arquivados em formato *clip* de vídeo individual, se o editor tiver conhecimento do material existente e dos *timecodes*, acede com facilidade ao material pretendido. O uso constante das fitas de vídeo, a sua reprodução e cópia ia deteriorando a qualidade do material original, comprometendo o seu uso futuro, a evolução para o uso de meios digitais tornou a edição um sistema não destrutivo – o editor não afeta fisicamente o material em bruto (Evans, 2005).

Esta evolução dos sistemas de edição teve início nos anos 70, do século passado, e o seu motivo de desenvolvimento foi a procura por um método que permitisse o acesso mais rápido e de forma aleatória ao material bruto, poder executar uma edição de forma não sequencial, fazer alterações ao material editado sem ter que perder ou comprometer o que já estava feito e, mais relevante, reduzir o tempo de edição (Canelas, 2010).

Inicialmente, estes sistemas usavam fitas de vídeo, que produziam resultados de qualidade reduzida, e eram compostos por magnetoscópios reprodutores que tinham as cópias do material; um computador em que se controlava e executava a edição e, por fim outro magnetoscópio gravador que registava o produto final. A procura do material escolhido, e com o qual se pretendia trabalhar, era facilitado pela introdução

no computador de uma lista EDL³, que executa a busca pelo *timecode* de forma automática. Enquanto um dos leitores reproduzia os restantes faziam as buscas dos planos. Apesar de este processo ter facilitado a procura do material, o seu acesso continuava a ter que ser feito de forma sequencial devido ao uso de fitas de vídeo (Canelas, 2010).

A atualização para videodisco ou *laserdisc*, surge da necessidade de reduzir o tempo para procurar e aceder ao material gravado e de esse acesso se tornar aleatório, sem ser necessário ver todo o material antecedente. As vantagens que esta evolução trouxe foram: o melhoramento da qualidade de imagem; o material passar a ser arquivado em discos óticos (o que não danifica a imagem a cada reprodução ou cópia feita); e, com a possibilidade de aceder ao material de forma aleatória, a rapidez de procura e seleção do material necessário. Uma das maiores vantagens em relação ao sistema linear foi a evolução do processo de duplicar o material para discos óticos, mantendo a qualidade do material original e editado não o deteriorando, como consequência permite ter várias cópias do material original com o mesmo nível de qualidade (Canelas, 2010).

Recentemente, com a evolução da informática, passaram a usar-se os discos magnéticos de computador. Este sistema associa os métodos tradicionais de edição aos métodos de processamento digital, controlando o processo através de uma *interface* informática. A comodidade e vantagens tornaram este o processo de eleição para edição de vídeo digital. Como o material bruto das cassetes é transferido para os discos, adquirindo o formato digital, permite ao editor, através dos *softwares* de edição digital, alterar a ordem do trabalho editado, acrescentar e remover planos e criar várias versões teste de baixa qualidade, antes de alcançar o produto final com a qualidade pretendida (Canelas, 2010).

2.3.3. Modelos de edição: Eisenstein e Griffith

A alusão aos cineastas Sergei Eisenstein e David Griffith justifica-se pelo facto de serem nomes de referência para a escola soviética e americana de cinema e de serem os impulsionadores de teorias e métodos de trabalho seguidos por outros cineastas, inclusive atualmente. As suas contribuições desenvolveram e revolucionaram a forma como se olhava para a montagem e edição audiovisual e, como tal, representam um fator de relevante importância para o desenvolvimento desta investigação.

³ EDL – sigla para *Edit Decision List*, isto é uma lista com informações das decisões tomadas sobre a edição.

Seguidamente será feita uma breve análise à sua contribuição para os estilos de montagem.

Dos cineastas soviéticos dá-se especial destaque a Sergei Eisenstein, realizador e teórico de cinema, nome de referência da escola soviética. A sua contribuição, centrada no desenvolvimento da montagem como ato reflexivo e criativo, em que procura suscitar o envolvimento do imaginário do espetador, desenvolve-se principalmente nas décadas de 20 e 30 do século passado, sendo hoje em dia considerado como a base da linguagem cinematográfica (Mourão, 2006).

Na procura de uma construção de linguagem cinematográfica e com o intuito de conferir ao cinema o estatuto de obra de arte, Eisenstein procura elementos nas outras artes e ciências. Considerando que arte só é arte quando, através da sua projeção, se processa a transformação de imagem inerente à sensibilidade e inteligência de cada espetador. A montagem é um conceito dinâmico, para além do processo de cortar e colar planos, ao interagir com outros elementos do filme; provocador e controlador do espetador, condicionando a sua forma de pensar e interpretar parte da narrativa, de acordo com o estilo de montagem adotado. A montagem ocupou o papel principal nas suas obras, definida como nervo do cinema pelo cinema soviético (Mourão, 2006; Nogueira, 2010)

Quando a articulação entre imagens e os sons se transforma em discurso, nascem novos sentidos da associação de planos e da justaposição de realidades: a da vida real e a do filme; a do discurso e a da interpretação dos planos, com a sua experiência e contributo teórico, Eisenstein, definiu cinco estilos de montagem: métrico; rítmico; tonal; harmónica e intelectual.

A génese da montagem cinematográfica fundamentava o seu estilo em elementos técnicos, no comprimento dos planos e na proporção da sua sucessão, sendo por isso designada por montagem métrica. A duração dos planos influencia diretamente o espetador e a sua capacidade de assimilar a informação da narrativa criando ou não tensão (Canelas, Porter, Mitry, & Martin, 2005; Nogueira, 2010). A primeira evolução no estilo da montagem observa-se quando o ritmo interno da ação de cada plano atua sobre o discurso fílmico definindo o momento do corte, designando-se montagem métrica. Este corte existe a nível da montagem e a nível da ação, Eisenstein explorou o conflito destes cortes entre realidades para provocar (Canelas et al., 2005). A montagem tonal baseia-se na emoção que resulta do conjunto de cortes que condicionam a organização em sequência, no movimento que engloba todos os elementos de cada plano. Como consequência, das dissonâncias deste estilo de montagem, surge a montagem harmónica que recai sobre a componente estética do filme e combina os outros estilos manipulando as suas características como a duração

dos planos, o ritmo e as emoções, com o propósito de provocar a emoção pretendido sobre o público. Como último estilo, identifica-se, a montagem intelectual que se define principalmente pela sua ação sobre o espectador e as suas emoções, pela justaposição de planos com grande carga emocional com outros de intuito conflituoso criando metáforas visuais (Canelas et al., 2005; Nogueira, 2010).

Na visão de Eisenstein “a montagem é conflito”, trata de contrastes, e é a base da cinematografia e que a sua natureza, o seu estilo e o seu processo definem o produto final (Nogueira, 2010). Defendia que a montagem não é um simples processo de “corte”, mas uma justaposição de planos em que o conflito existente entre estes cria uma narrativa passível de novas interpretações e emoções por parte do público. Baseando-se nos princípios da Gestalt, em que o conhecimento do conjunto é superior ao conhecimento obtido somente pela soma das partes, isto é, o conhecimento que o espectador obtém ao ver toda uma sequência, consequência dos choques e conflitos entre os planos, é superior à análise dos planos (Canelas et al., 2005).

O modelo de edição de Eisenstein continua a ser referência para o cinema de linha experimental, documental ou alternativo, mas o cinema comercial e *hollywoodesco* adotou o modelo de Griffith, que por esta razão é considerado o criador da montagem cinematográfica moderna.

Griffith foi responsável por algumas das inovações do cinema moderno, nomeadamente a edição de continuidade, estilo caracterizado pela organização da sequência ser influenciado pelo ênfase emocional da cena em vez da duração e ação de cada plano – trata-se do estilo base de edição que se observa no cinema moderno; a edição paralela, usada para estabelecer comparação ou contraste, apresenta múltiplas cenas, sem ligação temporal ou narrativa entre si – meramente discursiva e a edição alternada que intercala planos em que a ação decorre no mesmo espaço de tempo, mas em locais diferentes, com o objetivo de aumentar a sensação de tensão e criar respostas emocionais nos espectadores. A nível mais técnico Griffith é responsável pelos planos *close-up* que se “aproximam” do personagem a nível dos ombros, impõem e influenciam o enfoque da atenção do espectador; o plano de pormenor ou *insert* de objetos, plano que foca determinado pormenor que enriquece a interpretação da narrativa; a câmara subjetiva (POV)⁴, que através do posicionamento e movimento da câmara simula o ponto de vista do personagem; o tempo narrativo sofre também influências de Griffith com a introdução de *flashbacks*, que permitem ao espectador ter informação de algo que ocorreu num tempo narrativo anterior ao tempo presente da ação, e das variações de ritmo na montagem que intensificam a sugestão de emoções provocadas no espectador (Canelas et al., 2005; Gish, 2014).

⁴ POV – sigla para *Point Of View*, traduz-se para ponto de vista.

Com a pretensão de criar maior impacto junto dos espetadores e que estes se envolvessem emocionalmente com a ação que decorria, Griffith, decidiu aproximar a câmara da ação criando um enquadramento mais fechado, fechando também o limite para a atenção do espetador que estava agora mais atento e desperto para os pormenores. Através da justaposição de planos, de os alternar entre planos gerais, *close-up*, médios, de pormenor, apresentava as cenas de forma mais fragmentada, mas enriquecia a capacidade de progressão emocional do espetador através do ritmo criado e criava espaço-temporal para incluir informações sobre as circunstâncias em que a ação decorria (Amiel, 2010; Canelas et al., 2005).

Reiz, referido por Canelas et al. (2005), salienta que foram as qualidades narrativas e o contributo para a evolução e criatividade dos processos de edição e elementos técnicos de produção audiovisual que destacaram Griffith como o impulsionador do cinema moderno.

2.3.4. O papel do editor

O editor pode ser interpretado como um agente – que age e constrói uma ligação - entre a visão do realizador e a transmissão da sua mensagem. As suas qualidades técnicas e criativas de edição permitem-lhe assegurar a construção e estruturação dos produtos audiovisuais e manter a sua coerência narrativa, estilística e expressiva; o seu papel não passa só pela colagem e justaposição de planos e cenas, mas pela transmissão de ritmo e harmonia na montagem na unidade narrativa (Chan & Moura, 2010; Salles, 2008). É suposto que este tenha conhecimento da estrutura e planificação prévia da narrativa final do produto, estando responsável pela lógica do filme, sendo a sua relação com o argumentista e com o realizador de maior importância. Esta relação permite-lhe obter um melhor entendimento da linguagem e finalidade do conteúdo a produzir e a qualidade deste vínculo reflete-se na qualidade do produto final (Amiel, 2010).

No momento em que o editor tem acesso ao material existente procede à seleção dos planos adequados, considerando a informação previamente transmitida pelo realizador, e através da sua leitura pessoal elabora uma primeira estrutura narrativa organizando, sincronizando, classificando os elementos criativos, a imagem e o som. A sua visão artística e conhecimento técnico podem ser cruciais no momento da planificação, ao ter a capacidade de projetar uma possível estrutura narrativa e sugerir a adição de planos extra para enriquecer a transmissão da mensagem final (Chan & Moura, 2010).

Com o surgimento da edição digital, a distinção entre montador (cinema) e editor (vídeo) tem vindo a desaparecer (Salles, 2008). Os editores têm cada vez mais responsabilidades a seu encargo dentro da área da pós-produção. Com os *softwares* que têm ao seu dispor é-lhes permitido editar imagem, som, elementos gráficos e efeitos especiais, que anteriormente estavam confinados a profissionais especializados em cada área (observa-se mais em produções de baixo custo ou de menor dimensão, as grandes produções dos estúdios de cinema, devido ao elevado volume de trabalho têm profissionais destacados para cada uma das funções) (Renó & Gonçalves, 1999).

O constante e rápido avanço das novas tecnologias, e dos equipamentos técnicos de fácil utilização, traduziu-se na desmistificação da arte do vídeo, obrigando o editor a uma constante atualização das suas capacidades e do estado de arte, conferindo maior importância à capacidade de construção da linguagem narrativa, da estrutura e, destacando a capacidade de contar a história montando os fragmentos de forma natural, tornando o corte algo intrínseco ao conteúdo de maneira a passar despercebido ao espectador (Renó & Gonçalves, 1999; Salles, 2008). A sua função termina com a visualização do produto final na presença do realizador, com o propósito de se procederem a alterações e correções que não estejam de acordo com a ideia/visão deste, e com a preparação da qualidade do material para renderização final (Castro, 2012)

2.4. A Linguagem Narrativa

“Desconstruir e contar uma história: essa parece ser a base do fazer cinematográfico” (Machado, 2009, p. 38), base também da condição humana que sempre relatou acontecimentos e tradições. A linguagem é o elemento que permite a construção de uma narrativa, processo da expressão humana pelo qual o realizador apresenta uma história para ser interpretada pelo espectador, que ao ser transportada para o audiovisual permite criar uma nova realidade composta por imagens limitadas por enquadramentos impostos pelas objetivas e ângulos das câmaras (Coutinho, 2006).

No início, da exploração da arte cinematográfica, procurava-se representar a realidade como era vista, sofrendo influências das artes cênicas, sem cortes e sem alterações temporais. Com a evolução das tecnologias e surgimento de novas técnicas gráficas e de produção seria de esperar uma evolução proporcional na analogia entre filme e realidade, mas sucedeu precisamente o contrário (Machado, 2009). A linguagem sofreu alterações que a destacaram dos seus primórdios teatrais, tais como: o movimento de câmara, conferindo maior ou menor distância entre a cena e o espectador; a divisão das cenas em planos, permitindo a composição recorrendo a diferentes perspetivas e ângulos; e a introdução à montagem que permitiu criar cenas em que são intercalados planos de pormenor para completar a narrativa e alinhá-los cronologicamente (Balázs, n.d.). Hoje em dia, podem ser analisadas narrativas complexas que exploram saltos cronológicos e espaciais recorrendo às técnicas de edição, para tornar este procedimento cada vez mais “natural”, proporcionando ao espectador uma experiência audiovisual que lhe seja perceptível, sem que lhe seja exigido grande esforço, apesar de estar a ver algo que não representa a realidade em que vive e lhe é impossível de reproduzir no seu dia-a-dia. É, como tal, essencial para que o espectador acredite encontrar-se diante a uma narrativa, que a montagem garanta duas características: a continuidade e a evolução. A imagem fílmica, limitada pelo enquadramento, é percebida de forma natural, consequência de uma adaptação visual à linguagem narrativa ao longo da evolução do cinema (Coutinho, 2006; Gardies, 2006).

A intensidade do nível de interesse do espectador depende do desenvolvimento temporal da narrativa, ou seja um plano tem de ter valor e interesse por si próprio, adicionando algo à sequência que por acumulação revelará o sentido que a história deverá tomar. A prévia planificação dos planos e a capacidade de antecipar a reação do espectador ao ritmo dos cortes e à sua organização é crucial para delinear uma linguagem narrativa que alcance o objetivo imaginado/projetado, tendo sempre em consideração o género do produto (Marner, 2014).

A componente narrativa está dependente da condição humana atribuída à linguagem, através da objetividade das imagens que, individualmente ou/e em conjunto transmitirão uma mensagem visual, permitindo ao espetador identificar-se com a subjetividade daquilo que vê e entender os conteúdos apresentados. Neste sentido o assunto apresentado não precisa ser algo original, como se pode observar nos vários filmes produzidos que partilham um mesmo tema, mas que são explorados e apresentados de forma diferente e com linguagens distintas que os identificam e distinguem. Apesar do estilo, técnicas e processos de montagem terem evoluído ao longo da história dos audiovisuais, o espetador continua a assimilar os elementos básicos da narrativa que conferem continuidade ao filme da mesma forma (Coutinho, 2006; Marner, 2014).

A linguagem audiovisual assenta numa estrutura em que se “conjuga espaço e tempo, locação e deslocamento, o passado, presente e futuro em permanente transformação” (Coutinho, 2006, p. 64), e divide-se em duas realidades: a do filme e a que o espetador interpreta. A linguagem composta por vários elementos narrativos, sonoros e visuais, que fundamentam a compreensão individual de cada plano, permite a sua relação com os seguintes, fomentando a sua compreensão e a capacidade de acompanhar o desenrolar da narrativa. Permite que a imagem fílmica ocupe o espaço visual da narrativa, substituindo um processo que, antes do cinema, era mental (Coutinho, 2006).

2.4.1. Os elementos narrativos

Quando se analisa a narratividade de um filme, há que considerar alguns elementos técnicos e estruturais, como a ordem em que os acontecimentos são apresentados, o guião que nem sempre apresenta a ordem cronológica da história de forma linear; a montagem e as imagens escolhidas. Para apresentar os elementos narrativos, e como já foi referido anteriormente, é necessário explicar que as sequências, as cenas e os planos são unidades de composição fílmica diferentes. Os planos representam os fragmentos de filme captados e a sua definição depende da posição da câmara, do ângulo e enquadramento da imagem em relação ao ator; a cena engloba os vários planos que compõe uma unidade espaço-temporal de ação, muda-se para a cena seguinte quando há alteração do tempo ou do local onde se desenrola a ação; por fim, a sequência é a unidade temporal maior que liga as cenas e que constrói o filme (Castro, 2012; Fiorotto, n.d.).

O primeiro contacto que o espetador tem com os elementos narrativos, ocorre através dos sentidos da visão e da audição, que lhe permitem entender o movimento, a cor, a iluminação, os sons, a música e a sincronização destes, compreendidos numa

continuidade narrativa. Aquilo que o espetador não vê ou não ouve também faz parte do processo narrativo, baseando-se nos processos mentais de ordem subjetiva e na imaginação de cada espetador (Coutinho, 2006).

Pode-se constatar que o avanço das novas tecnologias digitais trouxe benefícios para as várias vertentes do audiovisual, e no caso da narrativa não foi diferente, houve uma evolução dos meios técnicos possibilitando uma melhor adaptação dos elementos narrativos. Sempre houve uma preocupação com a baixa qualidade de imagem, que se tentava colmatar com a qualidade do conteúdo. Com a evolução das técnicas e dos suportes digitais, com a possibilidade de esquecer essa preocupação, criaram-se as condições ideais para desenvolver a qualidade do conteúdo, explorando os novos recursos narrativos provenientes dos novos *softwares* de edição não-linear (Renó & Gonçalves, 1999).

2.4.1.1. Elementos técnicos

O mundo real, em que vivemos, é tridimensional, mas a realidade transmitida pelos ecrãs é bidimensional, limitada pela altura e largura não tendo profundidade – é uma imagem plana. O desafio do audiovisual é conferir a sensação de profundidade de forma a ser aceite como uma representação realista do mundo tridimensional (Block, 2012).

Esta representação introduz-nos no primeiro elemento técnico da narrativa: a composição da imagem, a sua organização e geometria. A ilusão de profundidade, num suporte bidimensional, é criada pelo olho humano através das *depthcues* (informações de profundidade) (Pinho, n.d.). A *depthcue* mais importante é a perspetiva, sendo essencial, pelo espetador e pelo realizador, a noção da perspetiva no mundo real. O efeito que a perspetiva tem sobre os objetos é aparentemente diminuir os seus tamanhos e distâncias entre eles, no meio audiovisual é a técnica a que se recorre para a simulação de profundidade – a geometria do enquadramento escolhido transmite a ilusão de distância entre o espetador e os objetos em último plano (Pinho, n.d.).

A seguinte técnica que caracteriza a composição da imagem é a divisão do ecrã em áreas mais pequenas, como metades, terços, em grelha e segundo a proporção áurea (nenhuma divisão é igual, no entanto todas estão interligadas). A forma mais simples de dividir um ecrã é ao meio – metade – e as divisões mais frequentes são as verticais e, na realidade respeitam sempre uma grelha (Block, 2012).

O ângulo criado pelas linhas e objetos estáticos, como os limites criados pelas portas, janelas, paredes ou por linhas de árvores, prédios, etc., definem a orientação.

Através das linhas estrategicamente criadas pelo enquadramento – visão do realizador - a narrativa ganha um elemento de condução, que influencia a direção do olhar e conferindo destaque a elementos, personagens, ações (Block, 2012).

A iluminação, nomeadamente a gama de valores e contrastes, é o segundo elemento técnico que se define. Quem visualiza conteúdos audiovisuais, aceita a realidade representada em ecrã como fiel ao mundo real, devido a um fenómeno psicológico denominada “ilusão parcial”, caso que se explica melhor recorrendo ao exemplo do cinema a preto e branco, em que o espetador aceitava que a tonalidade cinzenta do céu fosse igual à do rosto do personagem, ou aceitava as variações de tons de cinza como representação da realidade. A qualidade da imagem audiovisual é tanto melhor quanto a sua iluminação, conferindo assim destaque a este elemento técnico na planificação da representação da narrativa. É um elemento que reforça a construção da mensagem da narrativa (Arnheim, 2006).

A estrutura visual baseia-se na compreensão do princípio de contraste e afinidade, em que contraste significa diferença e afinidade significa semelhança. A tonalidade da cor refere-se à claridade do objeto, seguindo este princípio quanto maior o contraste dos componentes visuais, maior será a intensidade e dinâmica visual; pelo contrário quanto maior a afinidade, menor será o impacto visual (Block, 2012).

As reações emocionais dos espetadores baseiam-se nestas intensidades e dinâmicas visuais, que desencadeiam tanto reações emocionais como físicas. A intensidade destas é diretamente proporcional ao nível de intensidade dos estímulos audiovisuais.

Dentro do espectro dos estímulos visuais, a cor é um aspeto que para além de criar um impacto imediato permite, através da distinção entre cores frias e quentes dos ambientes/cenários, transmitir emoções e criar proximidade ou distanciamento afetivo com o espetador. As cores suaves tendem a transmitir serenidade e as cores fortes preveem momentos de ação e tensão (Nogueira, 2010). A cor é, sem dúvida, um dos componentes mais incompreendidos, mas torna-se numa ferramenta importante ao ser corretamente utilizada (Block, 2012).

A estrutura do discurso narrativo audiovisual revela-se mais coerente e assertiva pelo uso correto dos elementos cromáticos, permitindo destacar elementos, criar identidades emocionais associadas à escolha de cores e tonalidades (Nogueira, 2010). Um bom editor estrutura cuidadosamente as sequências da narrativa, recorrendo a elementos técnicos, para que a transmissão de emoções e mensagem pretendida seja eficiente e clara.

2.4.1.2. Elementos estruturais

Os elementos estruturais da narrativa consistem em conceitos que mantêm a coesão entre a estrutura narrativa e a visual. A narrativa é composta por três partes: exposição, que diz respeito ao início da história; o conflito corresponde ao meio; e a resolução ao fim.

A exposição apresenta os factos necessários para iniciar a narrativa, conhecer os personagens e parte da sua história, a definição da ação em tempo e espaço. Caso estes factos sejam ignorados, pode desencadear uma reação adversa no espetador e este perde o interesse em acompanhar o resto do conteúdo, tentando preencher a informação em falta (Block, 2012).

Para facilitar a apresentação da narrativa, ou por opção do realizador, pode-se recorrer a um narrador que exponha a informação necessária. No entanto, a exposição é uma fase que se pode repetir no decorrer da estrutura narrativa, uma vez que pode surgir a necessidade de fornecer informação adicional a respeito de novas personagens ou situações (Block, 2012).

O conflito é, basicamente, quando a história realmente se inicia ao aumentar a intensidade da ação e suscitar maior interesse por parte do espetador. Os conflitos podem desenvolver-se de forma interna ou externa ou em conjunto. No caso do conflito interno observa-se uma luta emocional, enquanto o externo expõe um problema ou situação mais ligada à realidade física dos personagens. É nesta fase que se atinge o clímax da ação, o momento de maior conflito, intensidade e tensão, levando à conclusão da história ou à sua resolução. Este momento da narrativa serve o propósito de conferir algum tempo ao espetador para assimilar a intensidade anterior e poder tirar as suas próprias conclusões – permitindo-lhe adquirir um papel participativo na ação (Block, 2012).

Castro (2012) apresenta uma sugestão de estrutura aqui adaptada:

Exposição:

- Exposição da história e/ou
- Situação desestabilizadora e/ou
- Uma promessa, uma expectativa e/ou
- Antecipação de problemas
- APARECE O CONFLITO
- Complicação do problema e/ou
- Piorar da situação e/ou

- Tentativa de normalização, levando a ação ao limite
- CRISE
- Clímax
- RESOLUÇÃO”

Esta estrutura narrativa, apesar de se manter muito semelhante à clássica, procura obter reações mais complexas e reais por parte do espectador, pretende envolvê-lo mais na ação e nas suas oscilações de intensidade narrativa e emocional. A curva emocional que esta estrutura apresenta vai crescendo até ao momento do clímax, em que atinge o seu ponto máximo, para depois começar a descer ao encontro da sua resolução (Castro, 2012).

Cada história, cada narrativa, independentemente do seu propósito e duração, é composta por uma exposição, um conflito, o clímax e pela sua resolução final.

2.4.2. O tempo narrativo

A organização da narrativa fílmica compreende a relação criada entre a noção de tempo e de espaço de ação, permitindo a criação de múltiplas realidades. É necessário sugerir a noção de tempo, tal como a sua arquitetura, para que o espectador acompanhe a evolução da narrativa (Gardies, 2006). Com o intuito de compreender a estruturação do tempo narrativo, divide-se em tempo da história, do *plot*, do ecrã e em velocidade, a relação entre estes elementos permite que haja uma compressão do tempo diegético, permitindo que a passagem de séculos seja possível de representar em unidades de tempo muito inferiores, com recurso a efeitos de montagem para agilizar a alternância de planos e criando uma estrutura de linearidade de modo a não se perder a ilusão narrativa (Coutinho, 2006; Fulton et al., 2005; Marner, 2014).

As manipulações do tempo narrativo, permitem ao filme ultrapassar as suas limitações de linearidade, originando novas possibilidades cronológicas de teor simbólico e semântico. A distinção entre os conceitos de tempo de história e tempo de *plot* tem uma pertinência lógica. O tempo de história diz respeito ao período que reúne todos os eventos narrados durante o filme, incluindo os momentos-chave que moldaram a vida e a contribuição dos personagens para a ação (Fulton et al., 2005).

No entanto, o tempo representado em ecrã não é o correspondente ao tempo da história, mas sim ao do *plot*, que distorce o primeiro com o intuito de responder às

suas necessidades. O espectador é confrontado com a realidade transmitida pelo tempo do *plot*, que se apoia numa lógica que nem sempre se coaduna com a percepção convencional de tempo – a sua organização pode não ser linear e não-cronológica; pode reduzir ou aumentar a sua velocidade de apresentação desconfigurando a noção de tempo ao omitir a passagem de anos, séculos ou mesmo milénios num único corte entre cenas. O tempo do *plot* é sempre inferior ao tempo da história (Fulton et al., 2005).

Para um melhor entendimento da passagem do tempo narrativo há a necessidade de apresentar uma terceira dimensão: o tempo de projeção (apresentação). Esta dimensão, associada à realidade da narrativa audiovisual, é diferente da que se encontra noutros tipos de narrativa. Para apresentar uma narrativa literária utilizam-se os meios escrito ou oral, conferindo ao ritmo e à velocidade de apresentação flexibilidade e variações dependentes do narrador. No caso do meio narrativo audiovisual o tempo de projeção é inflexível, pois independentemente do local, narrador ou suporte o tempo será sempre o mesmo, condicionado pelos tempos em que o filme foi “renderizado” (Fulton et al., 2005).

A evolução da narração, com base na unidade espaço-temporal, é estabelecida pela aplicação e alternância da continuidade e descontinuidade entre planos. Enquanto a continuidade tem como objetivo a construção de uma linha de raciocínio e pensamento, com o intuito de conferir linearidade à narrativa, como forma de o espectador conseguir acompanhar a história que está a ser transmitida; a descontinuidade realça momentos de mudança na narrativa, o seu uso de forma positiva permite que o plano seguinte ao corte descontínuo represente maior importância do que aquele que acaba de substituir (Marner, 2014).

Na estrutura de cada sequência definem-se as unidades de tempo, lugar e ação. Uma das evoluções do cinema, a introdução da montagem paralela, aborda a continuidade temporal em espaços diferentes mas contíguos, que para além da descontinuidade temporal, é considerada como um dos processos para a manipulação do tempo (Machado, 2009; Marner, 2014).

O não cumprimento da continuidade pode ser propositado, numa perspetiva de enriquecimento narrativo, comporta no seu “falso *raccord*” acontecimentos, unidades temporais, ruturas cénicas, que incitam ao universo do subjetivo e apelando, por vezes, ao imaginário do espectador para completar estas ruturas (Gardies, 2006). A passagem do tempo, não terá, necessariamente, de ser representada minuto a minuto. Ao realizador cabe a tarefa de planificar o melhor método para representar e comprimir um dado período de tempo, numa unidade fílmica limitada. Como refere Marner (2014) esta questão poderia resolver-se muito rapidamente com uma fórmula matemática,

que calcularia uma correspondência entre o tempo real e o tempo de projeção, mas o resultado final não seria aceitável e muito dificilmente exequível e planificável. Não obstante, o facto de o espectador se poder facilmente aborrecer com a cadência e lógica da narrativa.

A manipulação da dimensão temporal é feita através da manipulação das dimensões da velocidade: a duração, a frequência e a ordem. A velocidade é dotada de certas propriedades técnicas que causam distorções estéticas no tempo: o plano em *slow-motion* (velocidade lenta), o plano acelerado (velocidade rápida) e o *freeze-frame* (velocidade zero). Cada uma destas propriedades é o produto da discrepância entre o tempo de projeção de determinado evento ou imagem e o seu tempo diegético (tempo da história), dependendo da intenção do narrador (ou do realizador) para cada plano podem transmitir diferente informação psicológica e emocional (Fulton et al., 2005).

A velocidade dependente da duração está intimamente ligada às realidades do tempo existentes na narrativa. Quando o tempo de história é equivalente ao tempo do *plot*, e ambos coincidem no tempo de projeção, a velocidade de narração é constante e idêntica à velocidade convencionada “real”, e não se observam nem justifica a eliminação de pormenores ou interpolação de informação, o conteúdo audiovisual é “isocrónico”. Nestes casos, a estrutura narrativa apresenta-se num plano único e contínuo e a ação leva exatamente o mesmo tempo que levaria na “vida real”. Mas o mais comum de suceder são sequências narrativas estruturadas de forma “anisocrónica”, basta um personagem mencionar algum evento que tenha ocorrido antes da cena presente para que o tempo da história exceda o tempo de *plot* e, consequentemente, o tempo de projeção (Fulton et al., 2005).

Quando se corta de uma cena para outra, eliminando um grande período de tempo, que se considera desnecessário ocorre o processo “anisocrónico” de modificação do ritmo, a elipse: uma redução radical do tempo do *plot* a um zero absoluto, enquanto a história representada pode ser de milénios – dos melhores e mais conhecidos exemplos é do filme 2001: Space Odyssey (1968) de Stanley Kubrick, em que o plano em que um osso atirado ao ar fica a rodar é substituído por um plano em que uma nave espacial navega pelo espaço lentamente, como se pode observar na figura 1, aproveitando o paralelismo do movimento e através de um único corte narrativo milhões de anos de história são comprimidos sem que se perca a atenção do público (Fulton et al., 2005).



Figura 1 - Planos contíguos de 2001: Odisseia no espaço, exemplo de uma elipse narrativa. Fonte: Blog Movie Photograph

A categoria, a analisar seguidamente, que permite modificar a velocidade em duração é o sumário, que se caracteriza pelo facto de o tempo de história ser significativamente maior que o tempo de *plot*. Para além de omitir detalhes e períodos de tempo, não os reduz a um zero absoluto como na elipse, mas resume-os a um conjunto de planos correspondentes a eventos importantes para o desenvolvimento da narrativa. A quarta categoria corresponde à pausa descritiva. Trata-se do conceito da duração de narrativa mais lenta, ou seja, o extremo oposto da elipse, que é a mais rápida. Aqui o tempo de história é reduzido a tempo zero e o tempo narrativo dilata a sua duração a tempos imprevisíveis (Fulton et al., 2005). O editor tem a função de, com o material disponível, tornar ações demoradas e enfadonhas em momentos mais breves, alternando planos com diferentes ângulos permitindo manipular o tempo real em que a ação se desenrolaria (Marner, 2014).

O próximo conjunto de relações entre o tempo de narração e tempo de história é a ordem. Na realidade, poucas narrativas adotam de forma restrita a ordem cronológica, de apresentação dos eventos, própria da história. O que se observa com maior frequência é um jogo envolvendo a ordem cronológica dos eventos, com o intuito de aumentar o interesse e elevar o impacto de cada unidade da narrativa (Fulton et al., 2005). O conceito de anacronia reúne todos os momentos em que existe discrepância entre a ordem da sequência da história e do *plot*, que se divide em prolepsis e analepsis.

No caso da prolepsis há a referência, através da narração, de um evento que só ocorrerá no futuro da narrativa. Um momento do qual o espectador só teria

conhecimento após o avanço da narrativa. O tipo mais comum de anacronia é a analepsis, uma transgressão na ordem temporal da história que narra algo que aconteceu antes do momento presente – comumente designado por *flashbacks*. Esta técnica é bastante comum, porque aumenta o impacto dramático de uma revelação a cerca do passado, apresentando-a somente num momento em que se torne realmente pertinente; consegue criar um novo olhar sobre as características e emoções de uma personagem que as circunstâncias presentes da história não permitem; devolve, à memória do espectador, pormenores que possam estar esquecidos devido à duração da narrativa (Fulton et al., 2005). A montagem permite criar estas deslocções temporais diegéticas, permite que estas ruturas internas sejam cada vez menos destacadas, com o intuito de criar uma sensação de incerteza no espectador. Esta característica de ser um momento incerto torna-se um elemento que define essas mesmas deslocções temporais (Gardies, 2006).

O terceiro e último elemento que influência o ritmo e velocidade do tempo narrativo é a frequência. Certas narrativas transmitem o seu objetivo e propósito através da quantidade de vezes que determinado evento é representado, e ainda através das repetições de ações e eventos narrativos motivados pelas diferenças de ponto de vista no *plot*, com o intuito de reforçar conceitos e ideais (Fulton et al., 2005).

Em suma, a duração como um meio de controlo do ritmo, posiciona eventos e personagens no espectro da atenção do espectador, dando mais ou menos tempo para ser assimilado, através de técnicas e processos de manipulação da velocidade de representação. Enquanto a ordem e a frequência de eventos controlam a forma como a informação é transmitida e medida, prevendo como o espectador irá reagir.

2.4.3. A estrutura e a linguagem da narrativa clássica versus a linguagem e a narrativa moderna.

Com a invenção do cinema criou-se um novo olhar sobre a realidade, uma nova forma de perceber o mundo envolvente, ao mesmo tempo que se contavam histórias, possibilitando a criação de narrativas aliadas ao movimento. Cada geração de cineastas desenvolveu uma linguagem narrativa contemporânea à sua época, de acordo com os processos e constrangimentos técnicos existentes, em que era discutida e explorada a caracterização da imagem e a sua estética visual (Machado, 2009).

A definição de narrativa clássica tem a sua génese no momento em que se alcançou o entendimento sobre as relações partilhadas entre enquadramento,

movimento e montagem, e se desenvolveram processos e técnicas audiovisuais para as representar. Com esta convenção o cinema adquire o estatuto de arte e vai completar os já existentes meios de representação (Machado, 2009).

A narrativa clássica, que vingou durante a época áurea do cinema e que desenvolveu os elementos base para a estrutura moderna, apoia a sua estrutura no trabalho de cineastas como Eisenstein e Griffith já mencionados. Uma estrutura rica em dualismos raciais, políticos, históricos e ideológicos (com a intenção de captar a atenção do espectador) com recurso à montagem paralela que “junta” cenas distintas, através de um elemento comum que concretiza essa união e revela o desenvolvimento diegético da narrativa. Esta dualidade era também transposta para os elementos rítmicos e de construção do *plot*, em que se exploravam as alternâncias, disjunções e sínteses narrativas – a construção de novos significados, de um todo conciso, recorrendo aos fragmentos distintos da narrativa (Fulton et al., 2005).

Portanto, esta estrutura caracteriza-se pelo uso de paralelismos, justaposição de imagens, edição rápida com planos curtos revelando pontos de vista diferentes e conferindo destaque a momentos distintos da ação. Esta culmina com uma resolução para a qual todos os elementos contribuíram. O avanço das técnicas audiovisuais, e o uso recorrente desta estrutura narrativa, permitiu a familiarização e habituação tornando-os processos invisíveis, confortáveis à leitura e interpretação visual (Fulton et al., 2005).

O modernismo foi o primeiro movimento histórico e cultural a questionar e a afastar-se do movimento clássico, no sentido em que procurava uma nova linguagem sem restrições impostas pelas normas clássicas. Surgiu um novo movimento de procura tanto a nível do conteúdo da história como a nível da organização do *plot*. Ambiciona um novo estilo de linguagem e de representação da realidade de um ponto de vista único, sem influências ideológicas ou políticas, que partilhe a visão de vários profissionais, ao contrário de um único mentor para toda a obra narrativa. O elemento imagético ganha uma nova importância, a sua composição e componente técnica fazem parte das preocupações do realizador durante a fase de *découpage* (Fulton et al., 2005; Machado, 2009).

Segundo Bazin, referido por Machado (2009), o recurso frequente ao corte e a um estilo de edição mais rápido é substituído pelo fluxo contínuo da imagem permitido pelas novas técnicas de captação do filme, que conferiram liberdade de movimento das câmaras pelo espaço de ação e a possibilidade de explorar novos pontos de vista e a profundidade de campo.

Para concluir as diferenças entre as narrativas é necessário fazer referência a dois conceitos: o de história e o de *plot*. A história diz respeito ao desenvolvimento da ação de forma linear e respeitando a ordem cronológica; no caso do *plot* a ação pode desenvolver-se de forma não linear e é composta pelas escolhas e alternativas possíveis para apresentar o conteúdo. Assim a história é a mesma, mas os *plots* podem sempre desenvolver-se de formas diferentes. O modernismo introduziu o uso do *plot* na construção da estrutura e da linguagem da narrativa (Fulton et al., 2005).

2.5. A influência da edição na linguagem e emoção da narrativa

“Cada imagem é uma ideia; cada cena é uma sucessão de ideias que, uma vez montadas, dão à narração cinematográfica uma fluidez lógica e harmoniosa” (Marnier, 2014, p. 99)

Os conteúdos audiovisuais não são só o que se vê e ouve, mas também a estética e a linguagem da narrativa que, através de processos de edição, conduzem o olhar e atenção do espectador pelas cenas que os compõem. A composição de cada cena aliada à edição dos seus planos cria uma noção de contiguidade no espaço diegético, mas são os cortes entre planos, que mesmo supondo uma supressão temporal evocam na imaginação e consciência do espectador uma contiguidade de espaço e de tempo. É nesta premissa que assenta o fundamento de montagem narrativa: que cria “uma unidade lógica por meio de elementos fragmentados, que são os planos sucessivos” (Amiel, 2010, p. 23; Coutinho, 2006). A arte da montagem é, por vezes, muito mais subtil do que o simples recurso ao corte, recorre ao ritmo implícito nas próprias imagens, escolhe o tempo que o espectador terá para absorver determinada informação, joga com movimentos de câmara, expressões e representação dos atores (gestos, poses, tonalidade do discurso). É esta subtilidade associada a uma narrativa que provoca ou evoca a emoção pretendida e confere coerência entre imagem e sensação. A seleção de planos específicos, para transmitir determinada emoção ou efeito estético, é feita pelo realizador, que posteriormente recorre ao editor para montar e manipular os planos de acordo com uma ordem compreendida pela narrativa (Castro, 2012; Gardies, 2006).

Neste universo em que a montagem mantém a contiguidade diegética, o espectador é confrontado com continuidades conferidas pelo som que contrariam a diegese, mas que complementam as emoções e os sentimentos do próprio espectador, ao fazerem a conexão com a narrativa e os elementos da ação. Segundo Gardies (2006), classifica-se por “montagem por correspondência” em que se apela à sugestão do espectador, onde a narrativa poderá não apresentar uma linearidade óbvia conferindo liberdade ao espectador de interpretar ou não a história. Um bom exemplo cinematográfico deste fenómeno de montagem por correspondência ou associação é o filme *Vertigo* (1968) de Hitchcock em que há invariavelmente um uso repetitivo de vários elementos, como a cor verde, presente em cenários, personagens e coloração de imagem e, não esquecendo os efeitos especiais baseados nas espirais e ilusões de ótica, para reforçar o dramatismo e peso da narrativa, como se pode observar nas seguintes sequências de imagens (Figura 2 e 3).

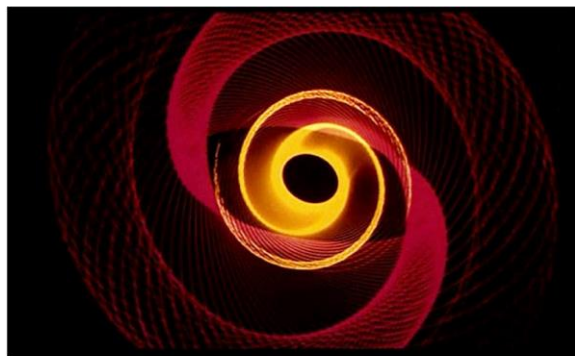


Figura 3 - Sequência de imagens relativas à referência por associação das espirais Vertigo de Hitchcock



Figura 2 - Sequência de imagens relativas à referência por associação da cor verde em Vertigo de Hitchcock

Numa análise mais aprofundada pode-se observar que não é só a montagem que tem influência sobre a narrativa e sobre as imagens, nem sempre a planificação feita no processo de pré-produção corresponde ao produto final, como já foi referido anteriormente, mas sim o conteúdo das próprias imagens – por vezes inesperado – que delimita a articulação entre as cenas, a ordem dos planos e construção de sequências. O editor concebe novas ligações a partir da linguagem e essência de cada novo plano, deixando o plano das ideias para trabalhar com os elementos reais e presentes no material (Gardies, 2006).

Quando a televisão alcançou uma posição de destaque em casa do público e se começaram a criar conteúdos específicos para o formato televisivo, como os programas de notícias ou os *talk-shows*, a cultura visual do espectador aumentou dando origem a novas exigências. Consequentemente, numa procura por respostas a estas exigências foram desenvolvidas novas técnicas de edição, uma maior aproximação da realidade e um maior rigor com a ocupação do tempo. O facto de o

espetador poder mudar de canal televisivo é um desafio para os produtores de conteúdos que, em conjunto com os editores, desenvolveram processos de edição mais dinâmicos e práticos, técnicas para comprimir narrativas (Castro, 2012).

É inevitável estabelecer uma ligação entre a edição audiovisual e os processos utilizados na organização do texto literário, ou mais especificamente entre a linguagem cinematográfica e a linguagem literária. Isto é, as unidades de tempo utilizadas para classificar a estrutura cinematográfica como os planos, cenas e sequências podem-se comparar a, pela mesma ordem, parágrafos, capítulos e partes ou volumes (Nogueira, 2010).

Numa primeira abordagem pode-se dizer que a caracterização de um qualquer conteúdo audiovisual é, como o nome indica, o que se vê e ouve. No entanto, as componentes silenciosas e invisíveis são tão ou mais importantes para a narrativa, ao tornarem possível completar sugestivamente os vazios e os intervalos (Coutinho, 2006).

Recorre-se a Illich, citado por Coutinho (2006), e à sua metáfora para a linguagem, que refere que “A linguagem é uma corda de silêncio com sons nós. (...) Não são tanto os nossos sons que dão significado, mas é, sim, através das pausas que nós nos fazemos compreender (...)” para fazer uma analogia aos processos de edição e consequente contribuição para a linguagem e emoção da narrativa (Coutinho, 2006, p. 61). Se se comparar os “silêncios” aos cortes da edição, pode-se aferir que estas supressões temporais são os elementos que atribuem significado à linguagem narrativa, permitindo a transmissão de emoções, atuando como elementos construtivos e não disruptivos. O corte marca o ritmo de interpretação da narrativa, a mudança de espaços e de ambientes tal como as alterações da carga emotiva e dramática da cena, por esta razão se faz a analogia com os silêncios, são estes que realmente comunicam a intenção da linguagem e neste caso da linguagem narrativa audiovisual.

Os conteúdos audiovisuais são, por isso, suscetíveis a várias interpretações, intelectuais e emocionais, pelo espetador, a simples associação de planos cria novas perspectivas. Para além da interpretação condicionada pela visão do realizador, acrescem as de ordem subjetiva ao depender do contexto em que se vê, da capacidade e do interesse, e das expectativas criadas, das normas de época ou até mesmo de género e culturais.(Coutinho, 2006; Gardies, 2006).

2.5.1. A edição como elemento narrativo

A edição audiovisual é considerada uma arte única do cinema, que separa a cinematografia das outras formas artísticas. A segmentação da narrativa fílmica em sequências é semelhante a outras formas de edição, como a literária que se segmenta em capítulos. As sequências são delimitadas pelo espaço e pelo tempo, sempre que se pretende alterar estes elementos muda-se de sequência (Amiel, 2010). O fio condutor de cada sequência e do conjunto das sequências é a continuidade (de movimentos, gestos, diálogos, ações) (Coutinho, 2006).

A edição é referida como a arte invisível, pois quando é bem executada permite ao espectador assimilar o conteúdo narrativo sem se aperceber do trabalho do editor. A escolha do momento do corte é o fator essencial para a edição, mas por vezes um corte súbito pode não ser a escolha ideal provocando desconforto no espectador. Para suprimir este constrangimento são usadas técnicas de fusão (também conhecidas por *fades*). Se for para iniciar uma sequência, a imagem surge gradualmente do preto; no fim da sequência, o resultado procurado é o contrário e, por isso, a imagem desvanece gradualmente para preto. A técnica de fusão também pode ser usada para representar passagem de tempo, se após a imagem ir a preto a imagem volta a mesma cena, o espectador intui que passou um período de tempo (Amiel, 2010). A montagem paralela é outro método de manipulação do tempo, ao apresentar paralelamente duas ações o editor consegue manusear a narrativa de forma a ocultar a passagem do tempo sem que este se torne evidente mantendo o espectador em suspense, relativamente ao desfecho que terá a conclusão de ambas as ações (Marner, 2014).

Fundamentalmente a edição é uma, uma técnica, é a prática de montar planos, significados em que o fragmento é a unidade temporal principal, numa sequência coerente alcançando novos significados. A junção de dois planos distintos, contíguos ou não, dá origem a um terceiro sentido intelectual, distinto e superior à soma das partes, pois ao receber informação visual de ambos origina uma nova interpretação, serve de exemplo a metáfora a que Chaplin recorre em *Tempos Modernos* ao suceder um plano de pessoas a sair do metro com um plano de um rebanho de ovelhas a balir (Gardies, 2006; Mourão, 2006). Esta interpretação, que se desenvolve na consciência e intelecto do espectador, não é inocente, resulta da visão do realizador transportada para a capacidade técnica e criativa do editor, reforçando a ideia de que a linguagem audiovisual – a montagem – é um meio de difusão para novas formas de perceber e aceitar a realidade (Lira & Rocha, 2010).

Como elemento narrativo, em que se usa o corte como uma técnica construtiva, a arte da edição pode ser explorada de diversas formas. Pode criar montagens provocadoras, tensas ou dramáticas; voltar atrás no tempo (*flashback*), destacar a

capacidade emotiva de um ator; criar pontos de vista sobre determinados conceitos, que de outra forma passariam despercebidos; conduzir o espectador através da narrativa e do ritmo da história; criar ilusões de situações que não existem na realidade; dar ênfase a determinada ação; eliminar períodos inteiros de ação e inclusive criar ligações emocionais inconscientes com o espectador. O editor controla como o espectador se sente ao longo do filme, a edição atua como um condutor da narrativa (Amiel, 2010).

2.6. Fatores intervenientes no processo de edição

A edição é o último recurso da produção audiovisual, mesmo nos cenários mais expressivos, o significado absoluto da mensagem que se pretende transmitir com uma sequência só é alcançável pela combinação correta dos planos e a sua adaptação à unidade total da narrativa. Isto porque, apesar de um plano por si só ter significado, – a representação de um sorriso é um sorriso – a sua causa, o seu resultado e consequência, o significa inerente ao plano só poderão ser desvendados com a adição e interpretação de planos que precedam e sucedam a ação. O significado latente em cada plano é revelado com o corte para o plano seguinte (Balázs, n.d.).

A montagem é a associação de ideias renderizadas visualmente, partilhando a escolha e interpretação intencional do realizador através dos fatores inerentes ao processo de edição adotado pelo editor. Mesmo no caso da edição narrativa mais simples, que consta na junção de planos numa sequência que expresse a história de forma a facilitar a sua compreensão, a edição é considerada como uma extensão da criação artística. A edição pode ser genuinamente criativa ao transmitir até o que não é visível em qualquer um dos planos mostrados (Balázs, n.d.).

O processo de edição está condicionado pelos fatores que caracterizam as capacidades do editor, fatores esses que se enquadram em três dimensões: técnica, criativa e pessoal.

2.6.1. Fatores Técnicos

Como fatores técnicos é possível considerar a estruturação e planificação da narrativa, estes processos de prévia organização permitem ao editor selecionar com mais facilidade e rapidez os planos que se adequam à mensagem que pretende transmitir (Amiel, 2010).

O uso de transições entre planos, de forma a suavizar o efeito do corte, mas sempre com um propósito narrativo, como por exemplo a passagem de um período de tempo desnecessário para a compreensão da narrativa. Para além da subtileza nas transições escolhidas, a subtileza no ato do corte, também se torna uma técnica essencial, com a habilidade de ser “invisível” aos olhos do espetador (Ebiner, n.d.).

A edição tem de funcionar como uma unidade, permitindo que a leitura seja feita de forma inconsciente, como um ato natural.

2.6.2. Fatores Criativos

Os fatores de dimensão criativa, que intervêm no processo de edição, passam pela escolha dos tipos de planos e enquadramento, e pela continuidade ou descontinuidade (*raccord*).

Os planos devem a sua designação técnica à distância e ao ângulo composto entre câmara e objeto. A distância pode enumerar os seguintes planos: plano geral (enquadramento da cena na sua totalidade), plano inteiro (mostra as personagens de corpo inteiro), plano americano (enquadra a figura humana do joelho para cima. Tipo de plano usado no cinema Americano), plano médio (enquadramento da cintura para cima), grande plano ou *close-up* (é enquadrado de uma maneira muito próxima do assunto. Tenta-se captar as expressões, ou chamar a atenção para algo), plano pormenor ou *insert* (enquadramento um objeto isolado ou parte dele ocupando todo o espaço da imagem.): no caso dos ângulos criados pela câmara podem-se enunciar: picado (vista de cima para baixo, ficando a objetiva acima do nível normal do olhar.) contra-picado (vista de baixo para cima, ficando a objetiva abaixo do nível normal do olhar) objetivo (tenta-se capturar a imagem de uma forma real e impessoal. A imagem tal como ela é) subjetivo (trabalha-se a imagem de acordo com um ponto de vista pessoal, de acordo com o que queremos sugerir) (Machado, 2009; Marner, 2014).

O ritmo é estabelecido pela duração dos planos que constituem uma cena, aumentando ou diminuindo a duração que estabelece um padrão rítmico que pode completar ou contrastar com o ritmo interno de uma cena ou sequência (Fulton et al., 2005).

A continuidade ou descontinuidade de uma cena analisa-se no momento imediato junto ao corte, em que o editor necessita manter a continuidade da ação interna de cada plano, tal como a do olhar do espetador. No entanto, caso o pretendido seja o choque ou mudança radical da estrutura narrativa procede-se à rutura da cena criando descontinuidade espacial, temporal ou de ação (Amiel, 2010).

2.6.3. Fatores Pessoais

Como fatores pessoais podem-se identificar a formação académica, a experiência e percurso profissional do editor audiovisual.

A influência do *background* académico no editor e no seu trabalho baseia-se no percurso de aquisição das suas bases artísticas que lhe poderão conferir maior ou menor sensibilidade estética, conhecimentos técnicos e artísticos. O percurso que permite chegar à posição de editor pode percorrer alguns caminhos de formação

diferentes, como formação em design de comunicação, nomeadamente no ramo multimédia e audiovisual; formação em cinema; formação em comunicação social e posteriormente a escolha do percurso profissional depende das ambições pessoais do futuro editor (Amiel, 2010; Marner, 2014).

Inicialmente, o editor audiovisual júnior desempenha funções de assistente e, progressivamente, vai adquirindo experiência e vai-lhe sendo permitido começar a editar de forma independente, desenvolvendo a sua técnica pessoal incutindo o seu cunho pessoal que o irá distinguir dos demais profissionais.

A experiência e o percurso profissional são variáveis de grande influência, uma vez que trabalhar em áreas diversificadas, não só ligadas ao audiovisual, pode enriquecer a técnica e a criatividade do editor, permitindo-lhe uma maior facilidade em alcançar os objetivos definidos pela planificação da narrativa, através das técnicas de edição; tal como, a premissa de que a experiência se adquire com o avançar dos anos.

O capítulo seguinte (Capítulo 3) relata estudos de casos de aplicação do design audiovisual, mediante experimentação da própria investigadora, no âmbito de estágio na empresa SkyHigh (Finlândia) e o contacto direto e interação (entrevistas) com profissionais de edição.

Nas conclusões do trabalho apresenta-se a resposta à questão de investigação, ou seja, enumeram-se os fatores que intervêm no processo de edição de conteúdo audiovisual, com o intuito de transmitir as emoções pretendidas pelo cliente/proponente de um determinado produto audiovisual.

construtivo, facilitando o seu trabalho em todas as suas fases. A inclusão de outras pessoas neste processo só o atrasaria e, possivelmente, o trabalho perderia a qualidade a que já habituou os seus clientes.

3.2 Análise e comparação de conteúdos audiovisuais desenvolvidos

Como referido anteriormente, a componente prática da presente investigação foi desenvolvida em ambiente empresarial e houve o envolvimento na maioria dos projetos desenvolvidos durante o período de permanência na empresa. Nos tópicos seguintes faz-se uma breve descrição e análise dos projetos considerados de maior relevância, em detrimento de outros em que a participação não passou pelo processo de edição.

Após as primeiras formalizações e apresentações, a investigadora foi introduzida no método de trabalho praticado pelo mentor Jussi Finnilä.

3.2.1. Showreel da SkyHigh

Numa primeira instância foi lançado o desafio de desenvolver o *showreel* da empresa. Este desafio teve como propósito conhecer as capacidades criativas e técnicas da investigadora; dar a conhecer, através dos trabalhos já desenvolvidos pela empresa, o estilo e linguagem criativa da mesma e identificar as emoções a apelar ao escolher as imagens/*clips* para o vídeo de apresentação.

O mentor desenvolveu um *briefing* para agilizar o processo e para simular como seria caso o projeto fosse para um cliente, o qual se transcreve e traduz de seguida:

“No showreel quero que apresentemos os últimos projetos feitos. Eu tento fazer com que os meus trabalhos sejam versáteis e de boa qualidade. A maior importância é dada a planos que sejam bonitos em locais “exóticos”. Também quero que se apresentem as técnicas de edição pela forma como o showreel é editado. É importante ter boa música, que seja cativante. Eu usei uma música poderosa e energética, mas desta vez preferia algo diferente, mais “leve”. O showreel anterior era cheio de tudo, por isso desta vez seria melhor descomplicar. Seria ótimo que pudesses desenvolver uma narrativa dentro do próprio showreel. Também é necessário usar planos aéreos, mas não muito. Se possível, usa-os como planos de transição entre imagens. Dá ao espetador o sentimento de “wow”. ”

Após a visualização do material disponibilizado, recorreu-se ao *software Adobe Premiere* para começar o processo de edição, como se pode observar na figura 4. Neste caso, foi ainda usado o processo da investigadora que consistia em, após importar os *clips* para o *software*, ir visualizando e selecionando as partes pretendidas

passando-as diretamente para a *timeline*. Um processo moroso, pois implica ver o mesmo clip inúmeras vezes sempre que se pretende procurar outro trecho relevante para o projeto.

Este projeto não foi concluído, por duas razões: a primeira, porque à medida que o tempo ia avançando iam surgindo novos projetos em que era necessária participação da investigadora, para que fossem cumpridos os prazos de entrega acordados com clientes; segunda, porque apesar de algumas das versões editadas agradarem ao Jussi Finnilä, optou por não escolher nenhuma pois faltava sempre o seu cunho pessoal uma vez que é a sua empresa, os seus trabalhos e a sua visão.

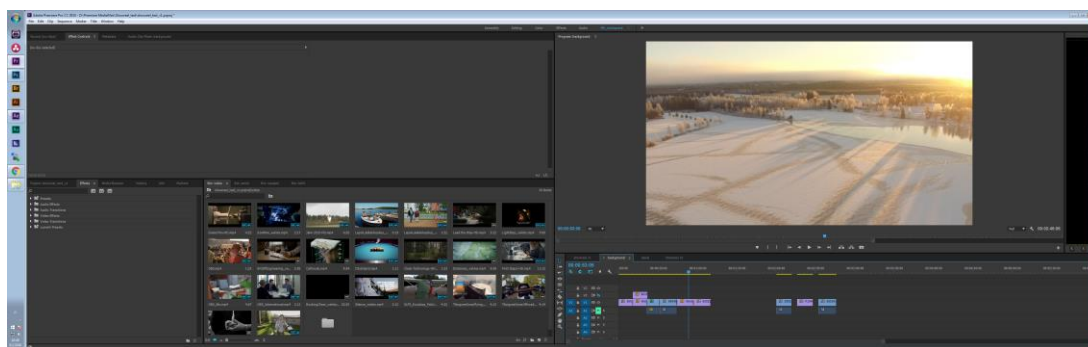


Figura 5 – Print Screen do ambiente de trabalho em Premiere para edição do showreel da SkyHigh.

3.2.2. Teaser Jämi 2016

O festival aéreo em Jämijärvi é um acontecimento anual e, uma vez que o Jussi é também piloto e aficionado por aviões participa todos os anos como repórter de imagem e produtor de vídeos para promoção do evento. Em meados do mês de março foi proposto à investigadora desenvolver um *teaser* promocional para o evento que decorreria em julho de 2016, com as imagens do evento do ano passado. O material existente correspondia a quatro dias de filmagens, com várias câmaras, o equivalente a mais de 300GB de clips de vídeo.

Numa fase inicial, este projeto foi organizado e iniciado no *software Premiere* da *Adobe*, como se pode observar na Figura 5, no entanto durante o mês de abril este projeto foi mantido em *stand by*, pois aguardavam-se referências e *feedback* do cliente. Este espaço de tempo permitiu à investigadora a iniciação ao *software Avid Media Composer* (*software* utilizado pelo Jussi e sobre o qual foi dada uma breve introdução e formação básica), o material é importado e colocado em *bins* para estar acessível e ser fácil encontrar os *clips*. É posteriormente criada uma *timeline* para cada dia de filmagem e aqui feita a visualização integral do material. Numa segunda visualização vão-se eliminando as partes desnecessárias e destacando as que se consideram melhores e com relevância para a mensagem que se pretende. É com estes clips destacados que se cria uma nova *timeline* onde se vai começar a construir

uma narrativa, quase como construir um puzzle com as várias peças, com a vantagem de poder alterar os clips para “encaixarem” contiguamente.

A investigadora desenvolveu algumas versões que foram sofrendo alterações, alvo de algumas críticas e sugestões. A versão final (offline) foi entregue no dia 20 de maio ao mentor, sobre a qual trabalhou criando a versão editada online - que é a entregue ao cliente.

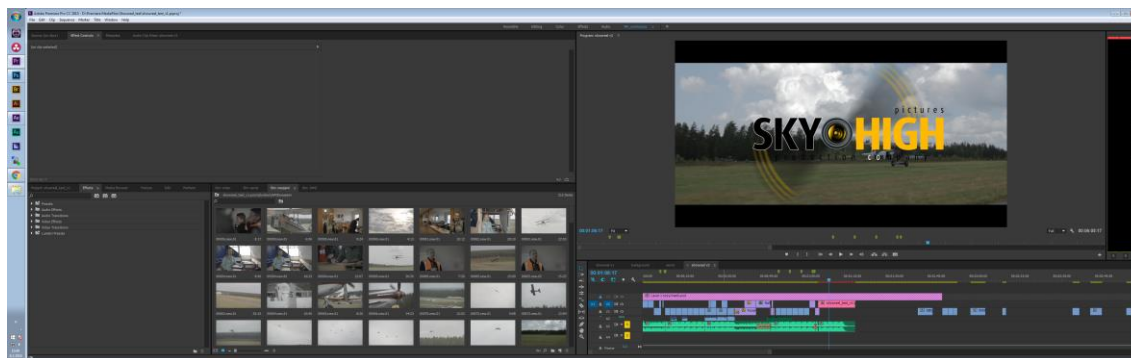


Figura 6- Print Screen do ambiente de trabalho em Premiere durante a edição do teaser Jämi 2016

O resultado pode ser visto no seguinte *link*:

<https://www.youtube.com/watch?v=crbt-obfGHI> (11/10/2016)

3.2.3. *Making of*: M-Nutricion

No dia 16 de março a investigadora participou na produção de um vídeo promocional para TV, para a marca de proteínas desportivas M-Nutrition, em conjunto com a empresa de produção e design Pakkahuone Oy de Oulu. A investigadora desempenhou funções de assistente de produção e registo fotográfico do Making-of, havendo também a colaboração e participação num pequeno vídeo, interpretando o papel de repórter, de cariz cómico, simulando que uma equipa de reportagem amadora, de origem estrangeira, que estaria em Oulu por outras razões, teria aparecido no *set* de filmagens para entrevistar a Campeã de Fitness Finlandesa Sofia Ruusila (com o intuito de reforçar a internacionalização da fama de Sofia Russila). Foi sobre este último vídeo que foi proposto que a investigadora editasse de forma cómica e pouco profissional, dando a entender tratar-se de trabalho amador para publicar no *youtube* como campanha publicitária.

Como se pode observar na Figura 6 tratou-se de um processo de edição simples, havendo poucos *clips* para visualizar e organizar, traduzindo-se numa sequência com poucos *clips*, cortes simples e montagem bastante linear.

Durante o dia 21 de março foi visualizado o material e feita a edição, este foi um projeto que representou alguma dificuldade para a investigadora, resultado das

diferenças culturais, não havendo uma familiarização com os padrões sociais de comédia e sem um guião para condução da narrativa foi precisa a intervenção do mentor que delegou à investigadora alguns pontos fundamentais a apresentar, como escolher as melhores imagens independentemente do discurso de Sophia Russila, uma vez que, posteriormente, poderia editar-se construindo uma narrativa mais interessante eliminando as partes em que se enganava ou hesitava, sugeriu a inclusão de grafismos e efeitos sonoros, para colmatar ou disfarçar os cortes mais evidentes. Mas uma vez que este projeto não exigia “profissionalismo”, o facto de os erros e defeitos serem visíveis dava maior credibilidade ao que se pretendia – imitar um vlog amador.

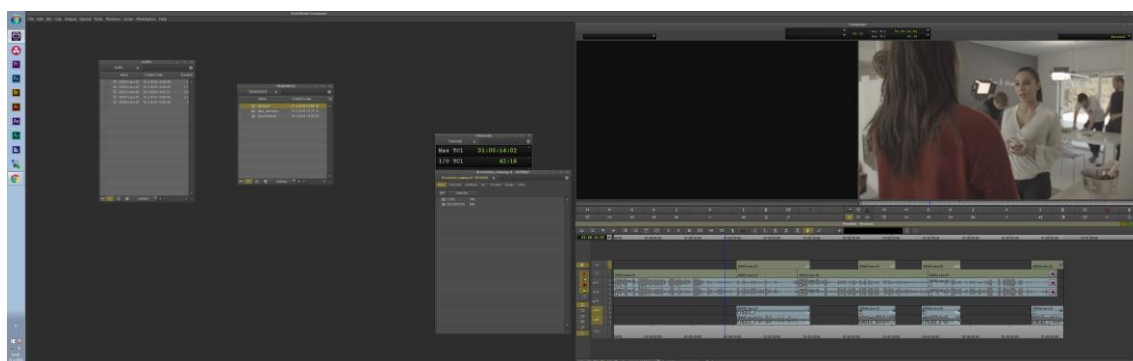


Figura 7- Print screen do ambiente de trabalho em Media Composer durante a edição do Making Of para a M-Nutricion

A reunião com os colegas/clientes da Pakkahuone ocorreu no dia seguinte e o resultado foi bem aceite, havendo somente alguns ajustes e pequenas modificações a fazer na versão online.

O anúncio para a M-Nutrition editado pelo Jussi Finnilä para anúncio televisivo pode ser visto no seguinte link: <https://www.youtube.com/watch?v=fqu-bdtFSz0> (11/10/2016).

O vídeo editado pela investigadora de cariz cómico e para promoção online pode ver-se no seguinte link: <https://www.youtube.com/watch?v=JOUN6M-7TTU> (11/10/2016).

3.2.4. Showreel de PAVA

Pohjoisen audiovisuaaliset ammattilaiset PAVA ry, é a Associação representante dos profissionais de audiovisual do Norte da Finlândia e lançou o desafio de criação de um *showreel* com o trabalho que se desenvolve nesta região do país, para promoção nacional e internacional. O desafio foi aceite pela SkyHigh e colocado à investigadora para desenvolver um vídeo que reunisse as melhores imagens para promover todas as empresas e servisse de representação do profissionalismo e qualidade praticada.

Este foi um projeto que transcendeu os cinco meses de permanência na empresa, pois as empresas que fazem parte desta associação demoraram bastante a enviar as suas amostras de trabalho e, portanto, foi um longo processo de receção, seleção e organização de material. Ao longo dos meses foram desenvolvidas várias e diferentes versões, sempre procurando equilibrar a exposição de cada empresa e escolhendo os melhores segundos dos vários projetos selecionados. Após algumas “batalhas” com a edição, com a estrutura da edição, houve a intervenção do mentor que sugeriu aproveitar os *clips* selecionados, mas recomeçar o processo de edição construindo uma narrativa com os vários *clips* existentes, montando-os como se todos fizessem parte do mesmo e houvesse uma linearidade por trás a conduzir a edição.

Para facilitar, pesquisou-se uma música que se adequasse ao contexto e a partir daí foram-se desenvolvendo também os grafismos, como a apresentação dos logotipos das várias empresas, textos de introdução e finalização e animação do próprio logotipo do PAVA (alguns elementos não foram depois utilizados nas versões mais recentes). Como se pode observar na Figura 7, a *layer* inferior, de cor azulada, na *timeline* (representada no lado direito da imagem com os *clips* de vídeo montados em sequência) representa a música adicionada e as duas *layers* superiores dizem respeito aos grafismos adicionados, com o intuito de conferir ligação entre os *clips*.

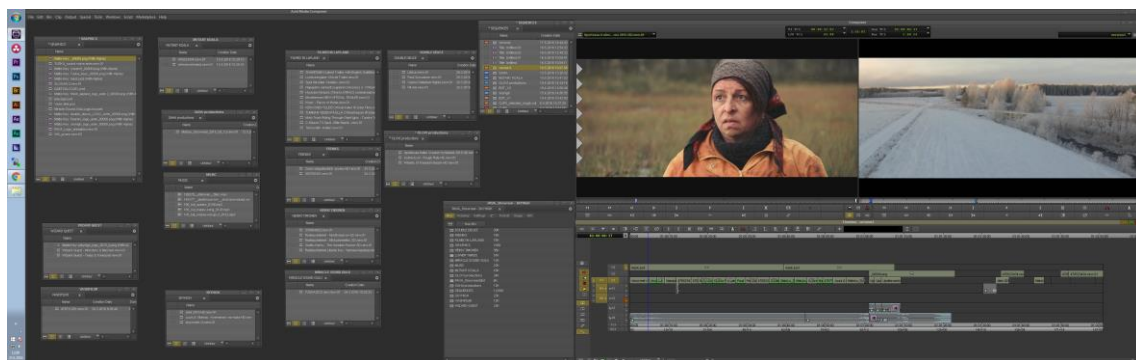


Figura 8- Print screen do ambiente de trabalho em Media composer durante a edição do showreel de PAVA.

No dia 20 de junho, a investigadora entregou o material ao mentor e a sua versão offline da edição. O envolvimento noutros projetos e a aproximação do fim da permanência na empresa assim o exigiram, e, como havia sempre material novo a chegar seria impossível concluir o projeto.

Na página principal da página <http://pava.fi/> é possível ver o vídeo. (11/10/2016).

3.2.5. Videoclip *Sininen Lintu*

No início do mês de fevereiro de 2016, Jussi Finnilä apresentou como proposta de trabalho um videoclip, para uma banda local. Como não tinha tempo para o desenvolver, foi proposto que a investigadora aceitasse o desafio. O Jussi Finnilä disponibilizava-se para ajudar no processo – nomeadamente como cinematógrafo.

Após conhecer as condições para o desenvolvimento do projeto, foi apresentada a música à investigadora e, posteriormente, foi fornecida uma breve tradução em inglês, sendo que Jussi Finnilä aconselhou a preparação de uma reunião com a Julia – vocalista e representante da banda-, na qual se iriam discutir as suas ideias e expectativas em relação ao videoclip.

Para a preparação desta primeira reunião, foi criado um “*board*” na plataforma online *Pinterest*⁶ onde se reuniram imagens-tipo, um género de *moodboard*, que representavam sensações e ideias sobre o que a letra da música representava para a investigadora – método normal de organização de trabalho da investigadora.

O desenvolvimento do guião teve como fio condutor a história contada pela letra da música, que fala de um pássaro azul (ver anexo 7) que está a cair do céu, magoa as suas asas, vai perdendo as penas e pede à natureza para ouvir a sua prece, cantando à lua e à mãe-terra; a sua queda é aparada pelo chão coberto de neve e apesar de ferido e sem penas sabe que tem de continuar o seu percurso; encontrando um local para se resguardar e recuperar, as penas voltam a nascer e o pássaro volta a estar forte o suficiente para voar, para sentir o vento nas suas penas. Em discussão com a Julia a investigadora confirmou que se tratava de uma metáfora a uma fase da vida da vocalista e que, portanto, esta música tinha um significado emocional muito forte para ela. A mensagem do *videoclip* tinha de ser subtil e subjetiva o suficiente para as pessoas se conseguirem identificar com a letra da música.

Inicialmente o guião era composto por imagens que exemplificavam o cenário, o sentimento e a ação pretendida, mas numa abordagem muito geral, apenas com uma imagem representativa de cada sequência. O projeto foi desenvolvido durante o mês de março, com maior ênfase para a primeira parte do videoclip que seria filmada no exterior, sempre com o acompanhamento próximo da Julia e orientação do Jussi Finnilä na escolha de planos e nas possibilidades de execução a nível de câmara, movimentos, enquadramentos. No dia 30 de março e depois no dia 3 de abril, a investigadora foi com a Inkeri, responsável pela produção do videoclip, visitar locais com zonas de floresta e casas abandonadas que se pudessem utilizar nas filmagens. Entre os vários locais visitados optou-se por usar a mata do Jardim botânico da

⁶ www.pinterest.com

Universidade de Oulu que ainda conservava algumas zonas com neve, relativamente perto para todos os elementos e com facilidade de acesso para transportar o material. Como não se encontrou uma casa que correspondesse ao pretendido, nem que tivesse as condições corretas para as filmagens do interior, a segunda cena do videoclip foi adiada para mais tarde e, como a altura do início da Primavera é desagradável visual e esteticamente, por causa das lamas do degelo, decidiu-se em conjunto esperar pelo mês de junho em que a natureza é mais colorida e dinâmica visualmente.

No dia 8 de abril iniciou-se o processo de edição da primeira cena, importou-se todo o material para o *Media Composer*, visualizaram-se todos os clips, e procedeu-se à organização e limpeza do material relevante para o projeto. Foram desenvolvidas algumas versões, com o intuito de estabelecer a emoção e linearidade inerentes à narrativa, mas foi sugerido pelo mentor que a investigadora não se fixasse muito nas primeiras ideias, pois com as imagens da segunda cena poderia ter de se alterar a estrutura toda. No entanto, como as filmagens corresponderam ao pretendido houve facilidade em montar as imagens de acordo com o guião.

Foi no dia 27 de maio que a investigadora acompanhada pelo Jussi Finnilä e pela Inkeri, procedeu à visita a uma ilha, perto da costa de Oulu, Varjakka. Devido ao abandono da ilha por parte dos seus moradores, reúne um grupo de casas abandonadas em bom estado de conservação, sendo que a estrutura da casa principal apresentava quartos amplos, cheios de luz natural e com imenso espaço e disposição certa de áreas para desenvolver as ideias apresentadas em *storyboard*.

No primeiro sábado de junho, foi o único dia em que se conseguiu reunir todos os elementos da banda e da equipa técnica para se deslocarem à ilha e proceder às filmagens, o que só aumentou a pressão na investigadora, pois tinha pouco menos de 8h para conseguir coordenar o trabalho de todos para as filmagens fluírem e se conseguirem enquadrar de forma correta e filmar todos os planos.

Com o recurso ao *storyboard* desenvolvido coordenou-se as filmagens com o Jussi Finnilä de modo a que inicialmente só estivessem em *set* os elementos da equipa técnica e a Julia (protagonista e vocalista da banda) aproveitando a luz da manhã se filmassem as cenas onde esta estaria sozinha (não esquecendo que, nesta altura do ano, o sol não se põe e portanto as filmagens iniciaram-se por volta das oito horas da manhã em que a luz corresponde a algo entre as onze e as doze horas de um dia normal em Portugal). Os elementos da banda chegaram por isso mais tarde, o que agilizou bastante todo o processo. As cenas foram repetidas várias vezes e abordando vários ângulos para conseguir alcançar as expressões e gestos

pretendidos, salvaguardando assim o processo de edição ao garantir que as emoções já estariam implícitas em algumas imagens.

No início do mês de junho foi iniciado o processo de edição da segunda cena e, após a experiência adquirida nos projetos anteriores, a investigadora facilmente organizou e preparou os *clips* para começar a trabalhar.

Na Figura 8 é observável a organização dos *bins* (secções apresentadas à esquerda) por *FX and Music* (*bin* reservado aos ficheiros de som e aos efeitos de pós produção como correção de cor), *Sequences* (onde se mantém o registo de todas as sequências feitas, nunca eliminando as anteriores e criando uma nova sempre que se fazem alterações), *Varjakka* (neste *bin* reúnem-se os *clips* de vídeo referentes às filmagens feitas na ilha de Varjakka) e *Sininen Lintu_videoclip* (onde se reúnem os *clips* de vídeo referentes às filmagens no jardim botânico da Universidade de Oulu)

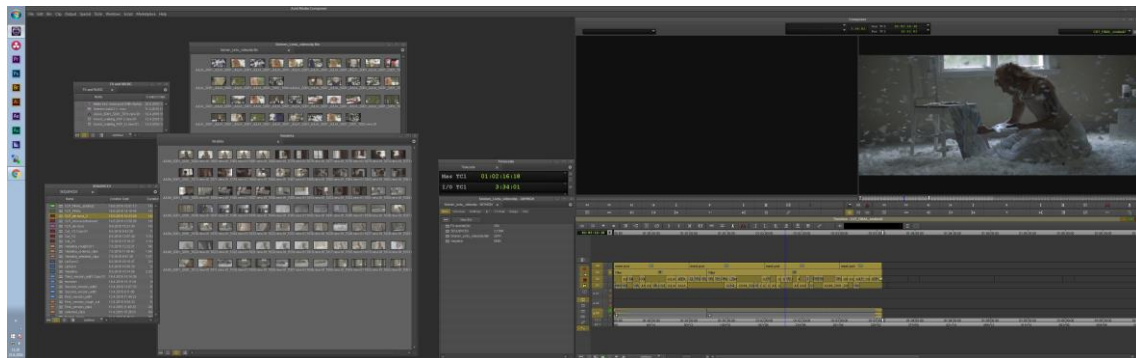


Figura 9- Print screen do ambiente de trabalho em Media Composer durante a edição do videoclip sininen lintu.

As três primeiras versões criadas não funcionavam, as quais levaram “severas” críticas por parte do mentor Jussi, pois na tentativa de equilibrar a atenção por todos os elementos da banda, a emoção que se pretendia retirar de Julia (vocalista e elemento principal na história construída) perdia-se na alternância de planos e ações (neste caso, os elementos da banda a tocar) e no destaque que se conferia aos elementos da banda pelos *clips* selecionados. Foi então sugerido que se abandonassem todas as ideias pré-definidas na altura da escrita do guião, esquecer a letra da música e não tentar fazer coincidir as imagens à letra, focar a atenção no ritmo e na emoção pretendida, montando uma nova história que fizesse sentido para a investigadora.

Inconscientemente nas primeiras versões editadas, os “cuts” estavam feitos em concordância com a batida da música, tornando o ritmo mecânico e previsível, na Figura 9 é observável que os *clips* na sequência editada apresentam quase todos o mesmo tamanho, o que significa ocuparem o mesmo espaço de tempo. Para contornar este problema foram feitos “trims” no início e/ou fim de alguns clips de modo a que a

batida da música coincidissem já com a ação e não com o corte, tornando a edição mais fluída e menos perceptível.

Para contornar o problema do destaque conferido aos elementos da banda optou-se por mostrar alguns plano-pormenor em que houvesse um equilíbrio estrutural em que o foco não fosse a pessoa, mas a ação, como tocar ou cantar.

Com estas ideias e sugestões em mente partiu-se para uma segunda fase da edição, em que se recomeçou todo o processo de ver os *clips* e selecionar novas partes e/ou pormenores, o que revelou uma necessidade de rever a primeira parte, correspondente às filmagens de exterior, editada anteriormente. Houve necessidade de fazer alterações a esta parte da narrativa, como a escolha de novos planos e detalhes para que, ao invés da ideia inicial em que se sugeria que a protagonista andava perdida e a vaguear pela floresta, fosse sugerida uma caminhada evolutiva que metaforicamente correspondesse à viagem do pássaro azul (presente na letra da música), uma vez que no segundo momento de filmagens não houve tempo para filmar alguns planos pré-determinados para a sequência final, definidos para concluir a primeira fase da edição.

Neste processo foram encontradas algumas limitações, nomeadamente o facto de não ter todas as imagens pensadas inicialmente com o guião, por falta de tempo/disponibilidade de todos os elementos tanto técnicos como da banda; o maior constrangimento foi a diferença linguística, apesar de ter uma tradução da letra foi sempre muito complicado para a investigadora avaliar a edição, o trabalho de seleção e exclusão de imagens, tal como alguns momentos de corte, e ter a capacidade de abstração que permitisse entender se o espetador iria entender a história contada pelas imagens, para além da letra; por algumas falhas de comunicação com o mentor, e também pela limitação do tempo, houve alguma falha técnica: não se filmaram alguns planos de pormenor que seriam utilizados como planos de corte e estruturação da história. Com esta falha foi de algum modo complicado encontrar uma forma de ligação entre a parte filmada no exterior e a filmada no interior – houve uma necessidade de uma reestruturação da narrativa.

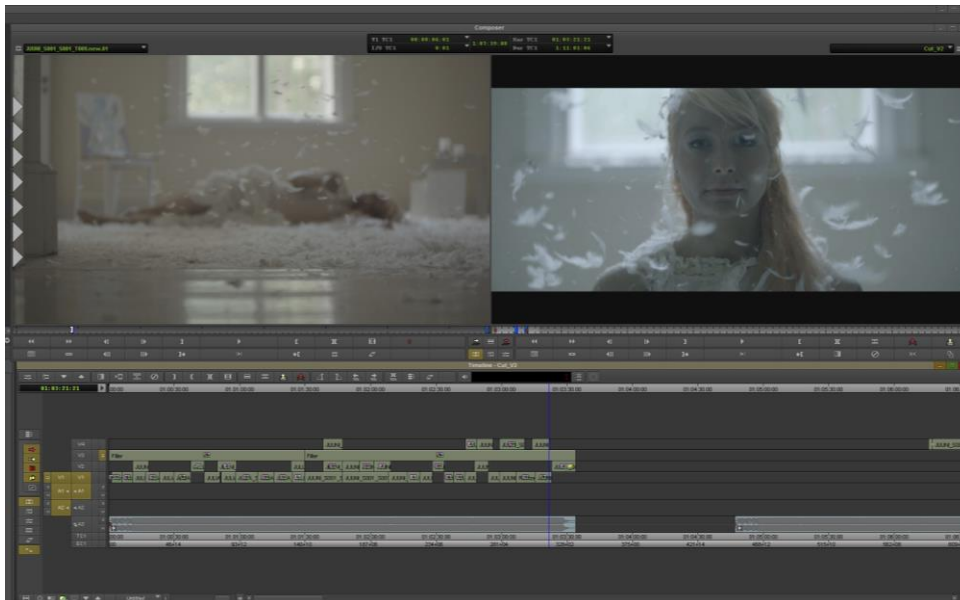


Figura 10 – Print screen da timeline referente a umas das versões finais do videoclip *Sininen Lintu*

Com referência a esta última limitação o Jussi Finnilä referiu que normalmente o guião sofre sempre alterações depois da sua versão final, principalmente na altura das filmagens e, muitas vezes, na altura da edição também.

Este projeto ficou concluído após uma reunião com os elementos da banda – o cliente - para visualização da versão *offline* do videoclip, sobre o qual não houve sugestão de alterações significativas. O ficheiro final, após a aprovação do cliente, foi partilhado com Jussi Finnilä, para que este procedesse aos últimos passos do processo de edição – edição *online* – em que fez os últimos acertos dos pontos de corte, correção de cor e áudio.

O próximo tópico é dedicado ao processo de recolha de dados efetuado nesta investigação: a entrevista, neste caso presencial e a distância, com uma amostra de profissionais audiovisuais. Estas podem ser consultadas na integra nos anexos 2 a 6.

É elaborada uma breve análise ao processo de categorização de entrevistas, referenciado na obra “Análise de Conteúdo” de Bardin (2009) que introduz as tabelas de categorização onde se associam as unidades de conteúdo recolhidas às categorias e respetivas subcategorias que se pretendiam estudar. No ponto 3.5 faz-se uma breve exposição e análise dos dados recolhidos e as principais conclusões alcançadas mediante o tema investigado.

3.3. Recolha de dados: Entrevistas

Com o propósito de recolher, junto dos profissionais de edição audiovisual, dados qualitativos sobre a natureza dos fatores que influenciam a criação e organização do seu processo de edição, foi considerada a entrevista como método de recolha de dados, pois possibilita uma maior profundidade na abordagem aos profissionais do ramo audiovisual. A profundidade dos dados recolhidos é de elevada importância, uma vez que a investigação pretende entender os fatores que influenciam o processo de edição, sendo estes inerentes ao próprio editor - técnicos, criativos e pessoais (Bardin, 2009)

Como refere Bogdan & Biklen (1994, p.136) “as entrevistas, devem evitar perguntas que possam ser respondidas “sim” e “não”, uma vez que os pormenores e detalhes são revelados a partir de perguntas que exigem exploração”. Nesta perspetiva, o guião para as entrevistas (Anexo 1) continha questões que procuravam obter explicações de processos cognitivos, temas e emoções do entrevistado alcançando o seu sistema de pensamento, mais uma vez recorrendo à subjetividade para a recolha de dados, uma vez que se recorre aos meios de expressão pessoais para encontrar as respostas consideradas relevantes e corretas (Bardin, 2009; Bogdan & Biklen, 1994).

As entrevistas presenciais foram executadas num ambiente confortável e informal, procurando que os participantes se sentissem à vontade, esquecendo as limitações impostas pela ideia de que o seu discurso seria posteriormente analisado e eliminando assim algum constrangimento. À parte das formalidades de apresentação/introdução da entrevista, estes momentos foram conduzidos como uma conversa informal deixando os participantes falar e explorar a temática de forma livre e abordando os temas através dos seus pontos de vista. A investigadora interveio apenas quando se mostrava necessário “reconduzir” a resposta, quando esta se afastava demasiado do tópico pretendido.

Segundo Bardin (2009) as entrevistas são classificadas pelo seu grau de não-diretividade, nesta investigação optou-se pela entrevista de cariz semidiretivo. Esta exige suporte de um guião para conferir estrutura e foco.

Este tipo de entrevistas, como se baseia num guião, garante que os dados recolhidos serão comparáveis entre os participantes, conferindo alguma segurança ao investigador. No entanto, como todos os métodos de recolha de dados também este apresenta as suas limitações, como se trata de uma “conversa informal” os participantes têm tendência a divagar, criar silêncios, repetições e muitas vezes raciocínios incompreensíveis que dificultam o processo de transcrição. A duração da

entrevista é outro fator a destacar, o investigador necessita ter a sensibilidade para perceber se o participante se começa a cansar ou a ficar impaciente, podendo começar a dar respostas pouco consistentes com o intuito de despachar o processo. A entrevista permite flexibilidade na duração, mas convém que não se prolongue demasiado (Bardin, 2009; Bogdan & Biklen, 1994).

No ponto 3.4 apresenta-se a tabela de categorização dos dados a analisar que permite dividir a informação em unidades lógicas facilitando a sua posterior análise.

3.3.1. Método de Análise e categorização

Para servir os propósitos desta investigação e conseguir extrair informação relevante e credível dos resultados, é necessário fazer uma categorização do material em unidades de análise. Este processo facilita a construção de comparações entre indivíduos e evita o enviesamento das amostras, permitindo à investigadora manter a distância em relação às suas conclusões (Bardin, 2009).

Com a subjetividade e singularidade de cada entrevista, a investigadora pretende analisar o particular para poder inferir sobre o geral, segundo Bardin (2009) esta análise passa pelo processo de codificação do material em que é possível a transformação do material recolhido extraindo o seu significado, permitindo diferentes perspetivas enriquecendo as conclusões alcançadas.

De acordo com a investigação e trabalho de Laurence Bardin (2009), sobre a análise de conteúdo, optou-se pela elaboração de uma análise horizontal, recorrendo a uma tabela de categorização onde se agruparam os dados, em classes congêneres, de forma sucinta segundo critérios de ordem semântica - ou seja os elementos classificam-se de acordo com temas previamente definidos (Bardin, 2009).

A definição dos critérios para a elaboração das unidades categóricas, representadas na primeira coluna da tabela de análise, foi baseada no modelo de análise construído na fase inicial da investigação, tal como nos objetivos definidos - registados na introdução da presente dissertação. Sendo as categorias um objeto de análise macro, há a necessidade de criar uma subcategorização, de acordo com o material recolhido e objetivos inerentes facilitando a posterior avaliação e compreensão da importância de cada resposta.

As unidades de conteúdo (quarta coluna) são, como a sua denominação sugere, preenchidas pela transcrição de frases, inclusive parágrafos diretamente do conteúdo analisado - das entrevistas - considerados de maior relevância na correspondência às subcategorias, fase definida como fase de recorte por Bardin (2009). No entanto, é na coluna correspondente à unidade de registo que se exploram as conclusões

relacionadas com os objetivos de cada categoria e que a investigadora expõe o que se pode inferir a partir das unidades de conteúdo que representam significância teórica para a temática explorada.

No na secção 3.4. são analisadas as unidades categóricas de forma mais elaborada, reunindo as conclusões alcançadas e o cruzamento com os dados recolhidos na fase de observação e permanência no ambiente de investigação prático. A transcrição das entrevistas pode ser consultada no Anexo 1.

3.4. Tabelas de Categorização

Categorias	Subcategorias	Unidade de Registo	Unidade de Conteúdo
Classificação dos Profissionais: Editores Audiovisuais	Experiência Profissional	A nível de experiência profissional, é notório que se inicia a atividade prática e o contato com o mundo empresarial e trabalho real ainda em paralelo com os estudos.	“freelancer to different companies. when I was at school I did my training with two companies, one was mutant koala pictures here in Oulu and then I got the opportunity to go film a real TV show here in Finland” Hanne Gröhn
		Observa-se que a experiência profissional, nesta área de conhecimento, se generaliza e os profissionais não ficam condicionados a um só tipo de função.	“I wrote scripts, I did some production arrangements and then I also edited on YouTube series for that show. Jussi did the editing for television and that kind of stuff, but I was the director there and ahh yeah director/ production assistant” Hanne Gröhn
		Há uma procura pela experiência e não pela especialização.	
		O processo de trabalho e crescimento de cada profissional é valorizado e concedidas oportunidades de evoluir e crescer, mesmo quando se está em início de carreira.	“I was focusing on directing/ producing, but I was in many different projects I was involved on the technical part way more and my technical skills were ok on that time, so that’s why I somehow, kind of like just without no pressions just decided to go on technical details like on editing and animating stuff.” Petteri
		As funções não estão limitadas, havendo liberdade de participação nos projetos de acordo com o conhecimento de cada um, agilizando a evolução do profissional ao poder experimentar e certificar-se realmente qual a sua área de interesse e onde pretende atuar e especializar-se - verifica-se que se torna uma vantagem não exigir este tipo de especialização em início de carreira.	“after school I went to this company called Forest Camp Entertainment in Rovaniemi and I was there maybe around a year and did different kind of projects, there were commercials, documentaries” Petteri Stanven “when I studied I also worked as a freelancer for some of the productions companies here in north and then some longer parts and shorter projects (...) two or three years after I finished my studies I

			<p>started my own small production company” Olli Luoma-aho</p> <p>“back in school I worked two summers in a TV channel YLE in Helsinki and we did some music like top ten charts program there and I was filming in second camera and doing some offline editing. And before I graduated in 2006, I started working in Klaffi Productions as a director/editor and cinematographer. And I worked there almost 8 years and then I started my own business doing pretty much the same thing.” Jussi Finnilä</p> <p>“I’ve been making videos, graphic design and photography for companies and others for five years now while studying. I completed my internship in video production company called Klaffi Productions in 2013. I set up my own video & graphic design company Jukumedia in December 2015.” Jussi Liikala</p>
	Formação Académica	<p>O contato com outras áreas permite aos profissionais terem a certeza daquilo que realmente pretendem estudar.</p> <p>Os profissionais tendem a estudar outras áreas, algumas complementares como o caso de gestão ou empreendedorismo, havendo uma predisposição para a criação das próprias empresas.</p> <p>No caso do estudo em áreas díspares, os profissionais viam o vídeo como um <i>hobby</i>, mas cedo se aperceberam que era o que realmente <i>gostavam</i> de fazer e mudaram de curso.</p>	<p>“I study tourism before and I got the degree from there then I worked in a hotel but soon enough I realize that it’s not for me. and then I went to this school.” Hanne Gröhn</p> <p>“first I was studying for building houses. (...) during that time I thought that this is (video) so fun to do and I noticed that all the passion is creating different kind of video stuff.so I was wondering that maybe I should go and try and study that.” Petteri Stanven</p> <p>“I have studied entrepreneurship a little bit, but mostly is this university of applied sciences bachelor degree” Olli Luoma-aho</p> <p>“I studied maybe 3 months ... half a year... I studied in business school, then I changed.” Jussi Finnilä</p>

			<p>“study Visual Communication in our school of Oulu University of Applied Sciences.” Jussi Liikala</p>
	<p>Distinção entre editores júnior e sénior</p>	<p>Os editores com menos experiência tendem a não seguir um processo do início ao fim enquanto trabalham com a edição. O seu ambiente de trabalho (no software) costuma ser desorganizado o que influi num ritmo pouco fluído.</p> <p>Os editores com mais experiência gerem o tempo com maior facilidade, sabem que “perder” tempo inicialmente a organizar e planificar o processo de edição traduz-se posteriormente em trabalho mais rápido, coeso e ágil.</p> <p>Neste caso, a experiência profissional pode-se adquirir mesmo antes da formação académica. Por esta razão, a definição de sénior pode ser atribuída pela experiência comprovada na prática e na participação em diferentes tipos de projetos, empresas e <i>briefing</i>, independentemente dos anos à que está formado.</p> <p>Observa-se uma tendência para a criação da própria empresa após alguns anos de experiência, apesar de não se poder generalizar este dado à população de profissionais audiovisuais, é resultado do processo criativo e técnico criando espaço para a evolução pessoal.</p> <p>Existe uma competição saudável entre profissionais, sendo um meio pequeno permite que haja interação entre as empresas.</p>	<p>“that is so hard question for me that I don’t even know if I know how to answer to it, you know!? It’s just something I do without thinking and I don’t know if I do it correctly, but that it’s just the way I do and that’s probably something that I have still a lot to learn about.” Hanne Gröhn</p> <p>“I remember when I was a beginner in editing I many times I was...I was trying to take the first shot and then I was going through maybe this could be the second shot and it was so slow and frustrating “Jussi Finnilä</p> <p>“Nowadays I’m very like I very easily create a new version, before I use to have like maybe three versions and between the versions there were like major changes, but nowadays I tend to do ... change it more often, because if you have to go back you can do it quicker.” Jussi Finnilä</p> <p>“In my trainee part in Klaffi Production I made a lot of TV commercials and trailer videos for movie theaters. I’m also working right now in Oulu University of Applied Sciences as an assistant of visual communications where I do a lot of stuff from filming videos to every kind of print material. I also do marketing and speech videos for software company ZEF.” Jussi Liikala</p> <p>“I have done a lot: short movies, TV commercials, music videos, marketing videos, institutional videos, graphic design, typography etc. In 2006 I made an amateur full length movie with my friends.” Jussi Liikala</p>
	<p>Funções cumulativas de um editor</p>	<p>O editor audiovisual é, na maioria das vezes, um profissional completo com capacidade para desempenhar funções nas várias áreas desde a realização, à filmagem e à pós-produção.</p>	<p>“a color correction, animating titles and that kind of stuff and usually I would take care of those, but like I said it depends, sometimes I am the editor and Juuso would make the effects.” Petteri Stanven</p>

		<p>Muitos editores preferem acumular várias funções por considerarem que facilita e torna mais rápido o processo de edição ao conhecerem o projeto na íntegra e conhecerem o material existente.</p>	<p>"I do everything from planning to final product" Jussi Liikala</p> <p>"I am a videographer and basically also producer, and editor and a small part of my job is also photographing." Olli Luoma-aho</p> <p>"I do everything in my company, I do directing, filming, and producing at the moment as well." Jussi Finnilä</p>
Criação do Processo de Edição	Fase Pré-edição	<p>A fase da pré-edição inicia-se com a visualização e organização de todo o material audiovisual. Após esta fase divide-se entre o editor ter um guião ou não para continuar.</p> <p>Caso haja um guião o processo torna-se mais fácil, à partida o editor já sabe o que necessita para trabalhar e a seleção de imagens é por isso mais rápida;</p> <p>Caso não haja um guião o editor tem de visualizar o material detalhadamente, ver o que o material lhe permite construir e mentalmente começar a criar uma narrativa.</p> <p>A necessidade de ver todos os <i>clips</i> pormenorizadamente prende-se ao facto de por vezes 90% do <i>clip</i> não estar em condições, mas basta haver 10% bom para se poder utilizar essa parte e alterar o resultado por completo, às vezes basta uma expressão ou um gesto - pormenores que se poderiam perder se não se visualizassem os <i>clips</i> na íntegra.</p> <p>Um fator importante nesta fase, que muitas vezes determina o rumo do projeto e como se organiza o processo, é o tempo. O tempo que existe para executar o trabalho.</p> <p>O fator tempo exige que o editor tenha sensibilidade para saber que antes de começar a editar e para que o projeto cumpra os objetivos é necessário a construção de um <i>storyboard</i>.</p>	<p>"...if I have enough time I usually start to go through that material. (...) If I have a script, it's a lot easier that way. Like I know exactly what I am looking for, I know exactly what is going to go where it's going to start and finish. But if I don't have any script and I just have the material then I have to go through it really carefully and watch what do I have here and you know create some timeline in my mind. What kind of things do I want to do in this video? What's the start, what happens on the middle and where this video's going to end." Hanne Gröhn</p> <p>"I realize that the best thing to do is to try to be organized from the start." Hanne Gröhn</p> <p>"on that part we decide that does this commercial needs a storyboard and if we have a storyboard then it's quite clear just what do we need. and on that style the editing is quite easy because you have the storyboard when you go editing and you take what's needed and that's about it, then you would do the fine tuning." Petteri Stanven</p> <p>"you take a look on what kind of clips you have and you make the decision oh I will use this and go forward from there." Petteri Stanven</p> <p>"because of the clips, the amount of clips so that's why kind of good assembling all the clips is quite needed. (...) then sometimes if the 90% of the take is crap but there's just 10% that has kind of good reaction and good way to move the head you want to use those." Petteri</p>

		<p>Mesmo antes de iniciar o processo de edição, o editor procede ao <i>cutting</i>, eliminando partes que não interessam. Ordenando os <i>clips</i> de acordo com o tempo da diegese.</p> <p>Mesmo quando existe um guião ou <i>storyboard</i>, o editor deve visualizar o material para que, na sua cabeça, comece a desenvolver-se uma narrativa, uma linha condutora para além do que foi estipulado inicialmente. O material existente nem sempre permite que o plano inicial seja seguido e o editor tem como função nesta fase conhecer bem o material e construir mentalmente alternativas.</p> <p>A interação entre editor e outros elementos da equipa técnica é essencial, mas principalmente com o realizador. Tem de haver quase uma simbiose das suas funções e processos mentais, quase como duas mentes a pensar de igual forma.</p> <p>O fator criativo do editor permite contornar algumas limitações do material e sugerir outras possibilidades trabalhando-as com o realizador, caso não seja função do mesmo.</p>	<p>Stanven</p> <p>(fator importante antes de iniciar a edição) “that if some project there is a really short timetable you have to have a really like good storyboard, planning what to do to make it quickly.” Petteri Stanven</p> <p>“go through all the material first and make some notes for editing process. I also might do some raw editing by removing all the bad and useless parts.” Jussi Liikala</p> <p>“When I have gone through all the material and there’s nothing useless parts left I start again from the beginning. Then I put all the clips in the right order and after that I might add some effects or do some color correction.” Jussi Liikala</p> <p>“let the ideas and the structure of the upcoming video just to grow in my mind. I don’t use so much time in that time for opening it more. But when I receive the material I organize the material” Olli Luoma-aho</p> <p>“it’s important to have some kind of idea of what you are starting to do. so the briefing is of course one good starting point, but at first I don’t want to be too locked in the briefing, I want to check what else it could be” Olli Luoma-aho</p> <p>“sometimes when I’m working like with a good director, I will have a meeting with him and we will discuss the project and we will discuss and maybe see some footage and the director can give me a very good brief which is a very good background to start editing (...) most of the cases I don’t... I really don’t get very good brief. It’s just some adjectives and some like reference of style and something maybe of course the message of what they want to present” Jussi Finnilä</p> <p>“when I get the footage the first thing is to like ...import everything into an editing software and organize</p>
--	--	--	--

			<p>everything and then I guess it's just that you need to watch it through all the footage and get to know what you have there." Jussi Finnilä</p> <p>"if I film my own footage it's easy, because I already know and I already have like the storyline or plot in my mind." Jussi Finnilä</p> <p>"there's a director, he usually gives like tons of footage. Yes, so much of footage which is totally unfamiliar to me, but in addition he gives very good brief. He knows what he wants and he gives the brief and in that case I need to like really go through all the footage and it can be like from 5 to 8 hours and that's a lot." Jussi Finnilä</p> <p>"the most important what you need to have before starting is a brief, is like the script or storyboard or something that you know where to start and of course some other stuff like the feeling and the overall like style of the film and length and stuff like that." Jussi Finnilä</p>
	Organização do Processo de Edição	<p>O processo de edição vem com a experiência. Mesmo que desde o início profissional o editor considere ter um processo de edição, um processo de trabalho, é a experiência que o aperfeiçoará e tornará eficiente.</p> <p>No geral, o processo de edição estabelece-se por ter o material limpo e selecionado numa <i>timeline</i> - este fator permite que o editor não tenha de visualizar todo o material sempre que precisa de determinado <i>clip</i>, o editor sabe o que existe e onde está.</p> <p>No caso dos editores mais experientes, partem desta mesma <i>timeline</i> e começam a editar diretamente - este fator elimina o constrangimento inicial de se começar a trabalhar com uma <i>timeline</i> vazia.</p>	<p>"(organizing the edit process) it just comes when you do that a lot and you realize that it's much easier to ... when you start you already start as organized." Hanne Gröhn</p> <p>"I have different sequences. I may have a sequence for clips that I really like that I know that I have to put these in, hum and then I have the actual timeline and then I might have just another timeline almost the same as the actual timeline but where I can try different things" Hanne Gröhn</p> <p>"bins, mostly. well there's also folders on the computer. when you have many shooting days, you have Wednesday, Thursday, Friday, you put those on like their own folder and if you have many cameras you put those and f there's many individuals that shot different kind of takes" Petteri Stanven</p>

		<p>A organização do material, na fase de pré-edição, é fulcral para que o processo de edição seja eficiente.</p> <p>A criação de uma nova sequência (aqui sequência, diz respeito a sequência no <i>software</i> - unidade estrutural da <i>timeline</i> - e não à sequência fílmica) de cada vez que se fazem alterações significativas à estrutura editada permite ao editor recuperar partes que funcionavam anteriormente ou mesmo voltar atrás quando as novas decisões não vão ao encontro do pretendido. Nem sempre novas ideias ou sugestões funcionam como pretendido, se as alterações tivessem sido feitas sempre sobre a mesma estrutura ao fim de algum tempo seria impossível ao editor recuperar o trabalho anterior.</p> <p>A organização do processo de edição é assim definido pelas seguintes fases: pré-edição, que consiste em visualizar o material, organizar e limpar; criação das primeiras versões <i>offline</i>, edição <i>rough cut</i>, que consiste em montar as “peças” por ordem sem ser necessário atenção ao detalhe; mostrar ao cliente nesta fase, receber <i>feedback</i> e proceder às alterações; edição <i>online</i> da versão final, necessidade de “limar arestas” dos cortes para aperfeiçoar a linearidade e continuidade entre planos; por fim, a fase da pós produção - nem sempre ao encargo do editor - que consiste em correção de cor, áudio e efeitos especiais.</p> <p>Os editores menos experientes vão criando alterações nas sequências, até “acertarem” com a ordem e estrutura do produto final - considera-se que este tipo de edição é destrutivo, não permitindo ao editor recuperar trabalho anterior.</p>	<p>“like I don't delete anything until the commercial is completed. I've noticed that there's is always some versions that can have really good clips that you can use later on.” Petteri Stanven</p> <p>“it would be nice to work with only one project file and one sequence, but you update that. but I've noticed that that's a mistake that because... like ... for example if you do two weeks on some project that it's completely different after two weeks and you've noticed that something is missing, something was better earlier and you want to go back and ... I've done it a few times that I don't have like earlier versions and paid heavily ... so that's why you want to do versions.” Petteri Stanven</p> <p>“is important that everything is organized well enough so that it's faster to start the editing when you know where everything is.” Olli Luoma-aho</p> <p>“I have the material there in certain places, but then I create different sequences also, that one can be rough cut sequence” Olli Luoma-aho</p> <p>“like I can duplicate the sequences so that everything I have done before stays... stays like safe so I can return to some, some before sequence or some ideas old.” Olli Luoma-aho</p> <p>“I usually put everything in the timeline and just hit play and see like on the fly and then I can immediately delete if there's like for example ... an aerial shot that could be 5 minutes of footage and there are like 2 minutes of the drone taking off or landing (...) so that it's easier to find like the real shots to use.” Jussi Finnälä</p> <p>“if I have a large project that could have like 5 to 7 days for editing then I can divide the time so that: ok, one day, I have one day to go through all the footage and organize everything, then I have maybe two days to do the first offline draft version and then after that I would show it,</p>
--	--	---	---

			<p>present it to the client, they would give their comments and then I have to maybe one or two days more” Jussi Finnilä</p>
	<p>Fatores que influenciam a edição</p>	<p>A edição sofre influência de fatores como o tempo; a existência ou não de um guião ou <i>briefing</i>; do facto de o editor desempenhar mais funções; do processo criativo; do áudio; do orçamento; do material; do cliente.</p> <p>O tempo influencia a edição condicionando o seu processo, se houver mais tempo o editor pode despende mais tempo a avaliar o material existente, a escolher os melhores <i>takes</i>, a seleccionar as melhores partes, os melhores segundos. A existência de mais tempo também permite ao editor desenvolver o seu processo criativo, experimentar mais, construir outras narrativas.</p> <p>No caso da existência ou não de um guião ou <i>briefing</i>, o trabalho do editor é condicionado no sentido de haver, ou não, um fio condutor para iniciar o seu processo de edição e, ao iniciar a fase de pré-edição, saber aquilo que procura nas imagens ou ter que visualizar tudo detalhadamente no sentido de perceber o que o material lhe irá permitir construir e é neste ponto que este fator conflui com outros dois, com o processo criativo e com o cliente. O processo criativo poderá ocupar mais ou menos tempo dependendo do fator anterior, ao não haver um fio condutor concreto, o editor terá de se basear na sua criatividade para cumprir objetivos e ir ao encontro do que o cliente pretende, mas que não soube especificar. Muitas vezes o cliente refere emoções ou dá alguns vídeos ou imagens como referência, mas na realidade não sabe muito bem o que pretende. Isto exige ao editor uma maior flexibilidade criativa, uma rápida resposta em relação ao <i>feedback</i></p>	<p>“time is also a big factor of course (...)I had time, so I could start slowly, try different ideas, different things, but if I don’t have time I need to really try to do everything great at the start.” Hanne Gröhn</p> <p>“if I have a script it’s, for me, it’s always much more easier” Hanne Gröhn</p> <p>“If I am doing a feeling video for somebody, then I’m just there shooting for a day and I don’t know what is going to happen in that day, I just film it and then I go home and I am going to start to think about how or what kind of video I am going to make. Then it takes a lot more time and I need that time to figure it out. Just to think about what kind of video I am going to make from this</p> <p>(ok, so the maybe the creative process will also influence the editing process?)</p> <p>Yeah, basically, yeah I would say that.” Hanne Gröhn</p> <p>“usually then some company approaches us with the commercial idea. they have a video of what kind of it should be so those scenarios I obey and give what they want to see” Petteri Stanven</p> <p>“depends on the briefing. if the briefing is that we have a certain timetable and we have a clear storyboard. then it gives me quite clear view of what to do” Petteri Stanven</p> <p>“I would say those are two quite ... main... the main ways to go. that you want to work with the music or that you want to work with the audio, create the scene.” Petteri Stanven</p>

		<p>do cliente. Esta flexibilidade provém de um processo criativo “maduro”, pois exige visualizar o material, construir mentalmente uma narrativa mantendo opções em aberto, montar uma estrutura que à partida não sabe se será aceite ou não.</p> <p>Por vezes o editor desempenha outras funções no decorrer do projeto, quantas mais funções acumular mais fácil será o processo de edição, uma vez que sabe que material existe, o que é pretendido, qual o conceito a desenvolver e o que se pretende no produto final.</p> <p>O áudio, como refere Petteri permite definir dois percursos no processo de edição. Se no início a música já estiver definida, a edição estará de certa forma condicionada pelo ritmo, mas será facilitada pois existe este elemento de estruturação; ou no caso de não haver música, o processo segue o seu percurso normal e posteriormente poderá sofrer alterações ao se adicionarem os efeitos sonoros ou música ambiente - poderá ser necessário fazer alguns ajustes nos momentos de corte para que se mantenha a continuidade.</p> <p>No caso do orçamento, o condicionamento está no que este paga ou não, quando o editor gere a sua própria empresa tem de saber quanto tempo cada projeto merece e definir as prioridades.</p> <p>A qualidade do material influi no processo de edição ao condicionar a construção da estrutura planeada em fase de produção, ou seja, o material que fica depois de “limpo” e organizado pode não corresponder ao que era necessário para cumprir o guião. Neste caso irá influenciar o processo de edição, pois será necessário reestruturar o guião, alterar ideias - pode não haver tempo ou orçamento para voltar</p>	<p>“time is of course one big thing that influences the process because many times there’s not many days to edit, they are quite quick processes. so... humm... if there’s only little time then I will mostly stick with one good idea and don’t play around with the creative stuff so much. but if there’s more time then I can maybe make a couple of different versions and then get feedback maybe and then continue with the better one.” Olli Luoma-aho</p> <p>“Material influences in that matter that I don’t want to use if there’s too much like not so good material, so I would prefer to leave the not so good material off and then use only the good, (...) maybe I have to work around it and maybe consider some effect or some graphic or something.” Olli Luoma-aho</p> <p>“You should always have more time for editing part.</p> <p>It’s also great to have some unique ideas for the editing part because no-one wants their videos to look boring.” Jussi Liikala</p> <p>“I like do my things on my own.” Jussi Liikala</p> <p>“The client usually says what they want (..)It’s good to have some limits but in a right way.” Jussi Liikala</p> <p>“in my case, usually the budget is the... because time is money. And you have a certain budget and you have to think how many days can use for this.” Jussi Finnilä</p> <p>“also, the type of footage matters (...) if I go and film TV spots that doesn’t have too much footage and I have a couple of takes with the actors or something then it’s not necessary to do it like that. You can like start editing more quickly and start like trying out stuff and making the script work. So, it’s different. So, in that case material influences.” Jussi</p>
--	--	---	---

		<p>a filmar - ou simplesmente substituir o que está em falta com outros <i>clips</i> alterando o resultado final e exigindo novas visualizações do material.</p>	<p>Finnilä</p> <p>“And there also can be projects that you don’t have any idea or the client doesn’t have any idea of what they want. For example, someone might ask you could you come and film, because they are doing something in their company, could you come and film it and make a video out of it. And when you ask what kind of video? I don’t know, do something. And usually when you do something they don’t like this, do something else.</p> <p>(so, the client is also a factor?)</p> <p>yes “Jussi Finnilä</p>
	<p>Processo de Edição</p>	<p>Para os editores inexperientes, o processo de edição é uma fase ainda complicada, pois procuram construir a sequência plano a plano e cronologicamente. No entanto, para os editores mais experientes este momento de “bloqueio” inicial é ultrapassado ao iniciar o processo de edição com o material escolhido logo na <i>timeline</i> começando a eliminar e ordenar o necessário, tal como ir construindo partes ou sequências fílmicas independentemente da ordem cronológica.</p> <p>O processo de edição em si depende em grande medida da agilidade com que se avança e recua no projeto, com que se criam novas ideias ou se recuperam antigas.</p> <p>A fase inicial, edição <i>offline</i>, não necessita que a continuidade seja mantida ao pormenor, não há necessidade de “perder” tempo numa estrutura que poderá ainda sofrer inúmeras alterações.</p> <p>O editor tem necessidade de ir vendo o seu trabalho de cada vez que faz alterações e, por vezes, é necessário criar algum afastamento. O hábito cria vícios e por vezes o editor não vê erros por estar habituado às imagens e</p>	<p>“(…) it’s the most difficult part for me is always the start when you have nothing on your timeline you need to start putting things in there and you have to try different things and start the whole thing and then it goes on its own pace (...)” Hanne Gröhn</p> <p>“the most important thing is to know what kind of video it should be, the feeling of that video.” Hanne Gröhn</p> <p>“I always have to remember that I don’t have to make the final cut right now, so I can just put things in there and start from there, see what happens and then I can later you know make alternative, make it different” Hanne Gröhn</p> <p>“duplicate sequences and save my old ones for later editing. It’s so frustrating when you lose some important clips you need in the final cut when you work only in one sequence” Jussi Liikala</p> <p>“I watch and listen everything I’ve made. If the story is ok I start working with sounds a little bit. I add some transitions for the audio clips and then do the rest of the color correction” Jussi Liikala</p> <p>“I usually watch and edit, watch and edit the video from three to ten</p>

		<p>aos cortes existentes.</p>	<p>times when finally, everything is ready for exporting the video.” Jussi Liikala</p> <p>“the editing process starts with the rough cut and then more fine editing and then later making... adding more music and sounds and then also... I think the last one is basically the colors and graphics. so... part by part I think.” Olli Luoma-aho</p> <p>“because usually when you see tight in the edit and you see the images and you really get blind to it so you can not feel it anymore or you have to give time to get distance for a couple of hours.” Jussi Finnilä</p> <p>“I learned the technique that works for myself that I try to skip that part. I... if I... I just put something in the timeline, some music then I already have something and I can see, ok this might work and maybe I get this picture and that one and move them around.” Jussi Finnilä</p>
	<p>Passos para editar um produto audiovisual</p>	<p>Pré- edição:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Organizar o material; 2. Importar o material para o <i>software</i> de edição; 3. Colocar o material numa sequência / <i>timeline</i>; 4. Visualizar e eliminar as partes que não têm interesse. <p>A edição vai agora depender se existe ou não um guião:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Criar uma cópia da sequência com o material já “limpo” <ol style="list-style-type: none"> a) de acordo com o guião, começar a organizar as imagens cronologicamente - cronologia diegética. b) se não houver guião, voltar a visualizar o material, com mais atenção e começar a construir uma narrativa mentalmente e tomando notas. 2. Eliminar os planos a mais, 	<ol style="list-style-type: none"> 1. “first step is to organize the whole material 2. Then I organize them somehow like I said with the sequences or at least something where I know where my footage is and know what kind of footage I have 3. And if I have a script then I just start doing it by that and start from the beginning. If I have a script I usually don’t edit like later things earlier I just go chronologically from the start to finish 4. So, then I just do the raw cut 5. then if I have some kind of music in there I usually start just by putting the music first actually because it’s much more easier to just start editing on the music make different cuts in certain times that fit into the music 6. I just have to do things and mind the details later. And put sounds in later. 6. When I have the raw cut then comes the details then at some point I just show my footage to someone else just to see if they... what they feel about it

		<p>construindo a estrutura com os melhores planos e os melhores segundos.</p> <p>3. Colocar a música, os <i>voice-overs</i> e efeitos especiais no respetivo lugar, sem preocupação com os níveis de volume.</p> <p>4. Visualizar o material, nesta primeira fase de edição <i>offline</i>. a) se estiver bem, enviar para o cliente e receber <i>feedback</i>, b) se não, criar uma nova sequência e construir uma nova versão.</p> <p>5. Após alterações e novas versões, quando aprovado pelo cliente iniciar a fase <i>online</i> com atenção aos pormenores de ligação e continuidade entre pontos de corte.</p> <p>6. Fazer a pós-produção da imagem e do som.</p> <p>7. Prepara o ficheiro final e exportar.</p>	<p>7. finally go through that final thing, final video” Hanne Gröhn</p> <p>1. “first I take the clips that I want to use in sequence and a.... if there is a recorded audio, I need in that if there is people speaking on the clips, then that is something that defines the structure of the sequence</p> <p>2. I have the bins and then like I have the versions I like to do versions in separate days, that in the morning I start a new one. and the rough cut is it with the music or not and then we have a meeting with the people involved, we take a look at the clips and I will take notes and then try to do new versions based on those notes and that process will go on</p> <p>3. it depends again on the timetable, does it take two weeks or a month that kind of timetable and you start to redefine all over like again and again the sequence and after that comes the color grading and kind of like a ... the final touch” Petteri Stanven</p> <p>1) “Import your material to your project 2) Pick useful parts of your material to your sequence while watching all the material 3) Then organize your material to right order 4) Then play the whole video once or twice 5) Add color corrections and effects and maybe some graphics - render 6) The do the sound editing 7) The play the whole video again and edit sounds while watching it 8) Then do the finalizing in color correction, editing, sounds and effects 9) Then export 10) Then watch the exported video 11) The do more corrections if necessary and start over from step 9.” Jussi Liikala</p>
--	--	---	--

			<ol style="list-style-type: none"> 1. "... the basic steps at least are the getting the material of course, then organizing it, going through the material (...) 2. Then like marking or choosing the best parts or at least some favorite parts. then I make the rough cuts, but it can be a lot longer than the final product will be 3. have a ... like some feedback from the client or from a friend it depends on the project. and then also make more changes and fine tuning the edit. and adding the sound.... more sounds and music 4. Sometimes I can even start with the music, because it helps to find the good rhythm 5. after the finer edit I start to finalize it by the color correction and adding graphics and in the beginning a little bit more of feedback and then making it just the final." OlliLuoma-aho <p>"- the first part is to organize everything and then usually in the business they call it offline version which means that is a raw cut, you have like just raw edits and you have the music wanted and the voice overs and dialogue in their places and it's like ... it's the phase where you built the story and you don't have to worry about audio levels or like if the edits are perfect or something, but you build the story and emotion and</p> <p>- after when the offline is accepted then it's online phase which means that you clean out the edits and clean out some audio that it's like you don't want to hear it and maybe do some more precise audio mixing,</p> <p>- do maybe color correction or something like that. It's like a polishing.</p> <p>- Then... well after that you could do the color correction in a different department and sound mixing." Jussi Finnilä</p>
Definição da Técnica da Edição	Experiência vs. Criatividade	A experiência permite ao editor trabalhar mais agilmente, conseguir atingir os objetivos mais rapidamente sem perder muito tempo em versões que não o levam a lado nenhum.	"I may not know even all the technical things that comes to editing I always take a look on how this clip makes me feel and if it makes me feel good and so ... then basically know that the technical things are

		<p>O editor experiente sabe que por vezes recorrer à criatividade não significa que o trabalho tenha melhor aceitação por parte do cliente. Este tem as suas ideias e processos mentais que podem não coincidir com os do editor.</p> <p>A falta de experiência leva a que o editor se guie pelas suas emoções e por aquilo que “parece” certo, que “parece” funcionar. O editor fica condicionado por convenções básicas da edição, às quais a experiência encontra solução e permite que o trabalho evolua corretamente - a convenção de que se deve editar ao ritmo da música, de que se deve cortar no momento exato em que o gesto continua no plano seguinte. Estes fatores criam vídeos mecânicos, previsíveis e onde o fator criativo se perde.</p> <p>A criatividade pode ajudar o editor pouco experiente a ultrapassar algumas limitações técnicas, mas é aliada à experiência que permite criar trabalhos únicos, que se destacam e que de certo modo demonstram ou comunicam a personalidade do seu editor.</p> <p>A experiência confere um novo nível à emoção, não se trata da emoção do editor, mas a emoção da imagem, a emoção que se pretende alcançar. A experiência procura extrair das imagens emoção conferindo-lhes uma nova mensagem e foco. Há uma necessidade de respeitar os participantes nas imagens, não deturpar a sua personalidade ou intenções.</p> <p>A experiência aliada à criatividade confere ao editor a capacidade de manipular a realidade, escolhendo imagens que não estão cronologicamente ligadas - por vezes nem espacialmente - não deturpando a essência da narrativa nem a personalidade dos</p>	<p>also right if this feel good.” Hanne Gröhn</p> <p>“And it feels good to you but then if somebody watches it might not feel good for them, so one of the important things is that you show your footage at someone else, at least your raw cuts. Like is this ok, how does this make you feel and specially if you show it to someone who knows something about editing, you get ideas from them how to change things and it’s basically almost changes to better, you know? when you have someone else to tell your ideas as well.” Hanne Gröhn</p> <p>“and I’ve noticed that if I too put my own creative thinking on the commercials they usually won’t... that they don’t see it the way I do and because they are the customer they are right and the commercial should be that they are happy with.” Petteri Stanven</p> <p>“sometimes the customers... those are like, these are fun commercials to make, sometimes they give us the full control that they say do something creative and make something funny and those are really fun to do. that hum ... usually on those sessions that we spend more time because we have in our own way we can express ourselves more.” Petteri Stanven</p> <p>“because of kind of like this amount of experience that... I have like a certain technique to like a ... maintain the files on editing without briefing that much, but it's more like a how do you put the stuff on a bin and how you make the versions.” Petteri Stanven</p> <p>“I remember when I started at school when I started to edit I was really worried about that if the take 1 you move the arm then on take 2 you have to continue it perfectly. and those are the kind of big things on that time. Now it's not like those are ... those are ... it's wrong to say unnecessary, but that I think ... maybe it's more about what's the</p>
--	--	---	--

		<p>intervenientes.</p>	<p>focus on that scene. that if there's a scene you need to tell something else than ... I don't know ... that's it. that's something that maybe it's too automatic.” Petteri Stanven</p> <p>“sometimes when the pictures have been filmed in different places or different times or sometimes with that it could be also hard to connect them with the flow and continuity, but there’s ways I use. after find the right rhythm for the whole thing, so speed of cuts is of course one factor that I won’t show too much of some clip, only enough time to see the main thing” Olli Luoma-aho</p> <p>“many times, you can find the best moments just before the director says action and just after he says cut, because there usually, in many times, there are some nice camera movement or shake that you can use as an effect in editing. (...) is also very important in that kind of feature films so that you respect the actor, so that... so that you cannot set changes like mentality with editing and you have to be careful with that. So, in that way you can also go wrong badly, but it can also be true in the commercials as well.” Jussi Finnilä</p> <p>“was some other guy was editing the offline version and there was a... there was a host and she asked the mayor of Oulu something, it was something about a skirt, did you buy a skirt to yourself? He asked the guy and then he... just after the question I think the editor cut the answer and everything away and moved on, so it really gave you an impression that he’s like humiliating the mayor, but it was very easy to fix because you could... I just gave the mayor the opportunity to say something, he says... I don’t remember, but he’s says something and then I edit when people were laughing, so it turned opposite so that they were joking together. So, that’s a way that you can also manipulate the scenes quite well and you really can do that on purpose you can be very nasty with the editing but you have to respect the people in front of the camera and respect the script and stuff “Jussi Finnilä</p>
--	--	------------------------	--

	<p>Distinção entre boa ou má edição</p>	<p>De um modo geral considera-se uma boa edição aquela que se mantém invisível aos olhos do espectador.</p> <p>Se se analisar do ponto de vista de um editor, por vezes o facto de a edição se destacar também pode ser considerado uma boa edição, algo que mereça a atenção de outro profissional pela forma como foi desenvolvido.</p> <p>Destaca-se o facto de que quando se visualiza um conteúdo audiovisual o que se pretende é que o espectador consiga imergir na mensagem e emoção e não nas características técnicas do produto.</p> <p>Jussi Finnilä questiona-se sobre de quem será a culpa quando o produto final não tem boa qualidade. Será culpa só do editor? Difícil responder quando há mais elementos envolvidos no processo e quando a decisão final, raramente, está dependente do editor.</p> <p>Ao contrário da má edição, num produto bem editado há continuidade, ritmo e as imagens fluem quase naturalmente.</p>	<p>“basically, if you don’t think about that edit when you watch a video and if you don’t think about how it is edit and you get the right feeling about it then it’s good, but if there’s something that feels off, something that you feel like oh that can’t go like that, it’s ... then it’s bad.</p> <p>Unless is something really great, that it’s done so differently that you realize wow this is great and you realize that it was so good that it makes you focus on that editing.” Hanne Gröhn</p> <p>“Good editing is when nobody notices it.</p> <p>When you stay transparent. when you make a cut versions and nobody comments on that then you are succeeded. That's like a shame to say, but ... that's the way it goes because every time somebody mentions editing usually it's something that they see, that something is off, that something doesn't work.” Petteri Stanven</p> <p>“When you watch a movie you kind of want to get lost in that world, enjoy your moment and if there's a feeling that this editing sucks it means that you have lost the moment on that movie. and that's the way it goes, if it's good nobody says anything, if it's bad you definitely will hear about it.” Petteri Stanven</p> <p>“In good edition your story is clear and it fits to your video</p> <p>In good edition you don’t even take notice to edition and in most of videos the edition should be transparent” Jussi Liikala</p> <p>“(…) one part it’s the continuity.” Olli Luoma-aho</p> <p>“quite common thing is that if you have to give to much notice to the editing than it’s probably not working” Olli Luoma-aho</p> <p>“for me good editing is many times that you can just get into the flow of the video and then just to watch it and enjoy.” Olli Luoma-aho</p> <p>“so, it’s not all the times it’s not the</p>
--	---	---	--

			<p>editor's fault still ... it's the material or the directing or something that can make it seem like a bad thing. "Olli Luoma-aho</p> <p>"Maybe is that one part is when you see something if it feels good of course then its good, but ...and sometimes you could see that something pops out ... I think in generally if something... if anything doesn't bother you then it's good." Jussi Finnilä</p> <p>"sometimes it could be a matter of like a lack of technical skills. Sometimes you really can see videos that are very badly edit and so that something technical wise, something pops out. For example, differences in audio levels or you don't hear the speech or something." Jussi Finnilä</p> <p>"is it like a fault of an editor or director or the location manager? It's hard to say, but at least you could try and fix it in the editing. Just ... just get rid of the wide shot, frame it differently or do some tricks. What you can do to save it." Jussi Finnilä</p>
	<p>Emoção como parte da edição</p>	<p>A emoção é interpretada como um condutor de mensagem, como uma ponte entre o espectador e a imagem.</p> <p>Se as imagens apelarem corretamente às emoções do espectador a mensagem será transmitida com maior facilidade e o propósito do conteúdo atingido.</p> <p>O objetivo dos conteúdos audiovisuais é sempre de despertar algum tipo de emoção no espectador.</p> <p>A edição tem a capacidade de manipular emoções ao escolher colocar determinados planos contiguamente, ao escolher gestos e expressões, ao acrescentar ou eliminar partes</p>	<p>"I think it's the most important thing. Always when it comes to editing it's all about emotions. What kind of emotions do you ... because when you watch videos you want somebody to feel something" Hanne Gröhn</p> <p>"The video is nothing if it doesn't get any reactions from the viewers.</p> <p>If you use high arousal emotions like anger, excitement, amusement (humor) or anxiety you will have bigger reactions from the viewers and they will also share your video more. The message of your video will also reach the viewer faster if you're using high arousal emotions." Jussi Liikala</p> <p>"I think it's in really important role, emotion, because I believe that people want to see, people want to see or are interested in stories and</p>

		<p>permitindo ao espectador conhecer a emoção ou ficar em suspense, ser privado de informação.</p>	<p>emotion and the best kind of way to tell story is many times through people so I have many times people in my videos and emotion comes from the story in my opinion.” Olli Luoma-aho</p> <p>“Emotion is really important because of what connects people to the subject of the video.” Olli Luoma-aho</p> <p>“I believe it’s very important, because I try to make films that when you watch the film maybe it gives you some emotion and makes you feel something, at least something ...” Jussi Finnilä</p> <p>“the most boring company or factory video could give you some emotions depending on how you do it.” Jussi Finnilä</p> <p>“many played with the tempo of the ... of the scene and which part which kind of gestures and faces you show from the actors, you really can manipulate the character. For example, there was one funny guy, that was saying something funny, but depending on how you edit you could make the guy look like a sarcastic or then you could make him look like a lunatic or something.” Jussi Finnilä</p>
<p>Construção da estrutura e linguagem narrativa</p>	<p>Técnicas para comunicação de ideias e emoções</p>	<p>Para a transmissão de ideias ou emoções o editor pode escolher recorrer a efeitos sonoros, suscitando determinadas reações emocionais ou iludindo o espectador a acreditar em algo que não está a ver ou, pelo contrário, pode utilizar o silêncio e despertar emoções contrárias.</p> <p>A música, os efeitos sonoros ou até mesmo o silêncio são características que completam a ação e, como tal, permitem a difusão de uma mensagem ou ideia, enriquecer o ambiente ou o cenário reforçando o seu dramatismo.</p> <p>Para reforço de emoções, o</p>	<p>“sound, is also a big factor; color as well, but basically with sound already you can do a lot of things. You can use music or you can just choose to be silent. I mean, that’s also something you can do to create emotions that you want” Hanne Gröhn</p> <p>“if I want something to be happy you probably make it warmer and all that kind of stuff or you can use lot of colors to create a certain feeling” Hanne Gröhn</p> <p>“Basically, viewers they may not realize it but through those colors for example you can transmit many emotions - that the viewers don’t realize that it’s because of the color.”</p>

		<p>editor pode optar por fazer um tratamento de cor em que as cores quentes estão associadas a emoções mais alegres, quentes e ambiente leve, enquanto que as cores frias transmitem tristeza, distância e ambiente mais noturno.</p> <p>Outra técnica a que os editores recorrem é a escolha de planos e o tempo que dão a cada um de acordo com a sua importância e conteúdo. Por vezes, para o espectador “entrar” na pele do ator, ou perceber determinada expressão ou gesto é permitido que os planos durem mais do que os 3 segundos convencionais.</p> <p>Para além de conhecer os objetivos a alcançar com o produto final o editor necessita conhecer o seu público-alvo e como comunicar com ele. Adaptar o seu processo mental e criativo àquilo que o público exige e entende.</p>	<p>Hanne Gröhn</p> <p>“for me sound is always a big factor or music or silence” Hanne Gröhn</p> <p>“that if you want to try to create that kind of dramatic scenario the the editing is way different, that you have kind of give time for images to set in.” Petteri Stanven</p> <p>“example if it is a wide shot or a close shot, what kind of shot can you use ... so like the continuity feel may keep going and the action keeps the same like it doesn't disturb the viewer that much” Petteri Stanven</p> <p>“you have certain small tricks that you can emphasize something and usually kind of do something with the light, color correction and of course editing and a we also do a little bit sound but not that much.” Petteri Stanven</p> <p>“it's hard to define that. something works way better in different cuts and this again it's really hard to justify by saying why did I do this. it's like cutting clips back and forward and seeing what works and not.” Petteri Stanven</p> <p>“easy to do with sounds. Also, right effects and transitions, texts and graphics can bring the right feeling to your video. “Jussi Liikala</p> <p>“with the cutting and the sounds and hum ...knowing the audience, what they are like and then I can create more emotion on the following process.” Olli Luoma-aho</p> <p>“sometimes you can even make the audience figure out themselves by... longing some actors or performances, showing the ... showing the things they are doing on or the face like a little bit too long” Olli Luoma-aho</p>
--	--	---	---

			<p>“changing the mood of the sound, all around sound or changing the rhythm of the editing from slow to fast or if there is emotion from calm to this kind of crazy and faster one. also ... well it’s the rhythm of the clips and the movement of the camera and picture.” Olli Luoma-aho</p> <p>“sometimes I want to use a bit of surprising edit like you wouldn’t expect to something to set before the previous one and it’s the basic that they combine and make a different thing in your mind so.... sometimes I can use mostly smooth continuity and editing but then try to a bit of surprise the audience and wake emotions to that.” Olli Luoma-aho</p> <p>“many times, like it’s a question of <i>tempo</i> and also the sound as a great effect and the details in the image. sometimes you can find like the smallest detail in the picture maybe if you have an actor that ... who’s looking at the camera and maybe he does only a little blink of an eye or something very small and that could make a difference if you combine with a different or certain kind of sound for example.” Jussi Finnilä</p>
	Escolha de imagens e determinação de importância	<p>As imagens são escolhidas maioritariamente por questões técnicas e só depois por emoção ou por transmitirem o necessário.</p> <p>O editor prefere qualidade a quantidade, é preferível trabalhar só com o material de boa qualidade. Por vezes o editor tem de ceder na parte técnica e usar imagens não tão boas em prol da transmissão da mensagem.</p> <p>Quando o material é todo muito semelhante, a nível imagético, a fase de seleção de imagens é muito demorado e exige grande profissionalismo e concentração por parte do editor.</p>	<p>“big factor of course is how the footage is filmed like if something is filmed badly or the camera shakes a lot even though it would be great scene or something great happens in there I’d probably can’t use it if it’s too bad. So, I have to throw that out and take the next best thing” Hanne Gröhn</p> <p>“I have always thought that every shot has to have a meaning. You know? And every single shot, even the most short one has to have some kind of meaning in there and something has to happen in every shot. Every shot is important and you just try to choose the one with the most greatest facial expression for example or anything that happens in that shot if it’s worth seeing then you choose it” Hanne Gröhn</p>

		<p>Esta escolha e determinação de importância funciona quase como um crivo. Primeiro excluem-se os vídeos sem qualidade técnica, do que sobra escolhem-se os que realmente funcionam a nível emocional e só depois se tenta montar a estrutura narrativa. Caso não haja material para completar todas as sequências, o editor terá de recorrer a esse material menos bom para poder completar o trabalho. Quando isto não é possível há que recorrer a outros métodos como efeitos especiais, adição de grafismos ou transições entre planos.</p>	<p>"I noticed that there's a problem for example, the music video that we 've been working now that you fell in love with certain clips, too much. And you will do anything (to use it) yeah. and sometimes that it's not a good idea." Petteri Stanven</p> <p>"I'd like to say that it's 50% on the scene, on what's happening on the scene and the before and after of the story, and then 50% is based on the other two previous clips." Petteri Stanven</p> <p>"depends on the mood. If I want perfectly smooth and technically excellent video, I only choose the best non-shaky parts and so on. Because I always have the original sequence which has all the material I can delete bad parts from my new sequences and save the good ones." Jussi Liikala</p> <p>"I tend to choose many times first by the technical quality</p> <p>so, I prefer to have fewer good clips than lots of not so good technical"</p> <p>Olli Luoma-aho</p> <p>"first narrow the clips down to like some few good ones and then try some of them in the final projects, maybe change like just one or two for example where people perform and then decide just by feeling, many times by feeling which ... and continuity which looks the best" Olli Luoma-aho</p> <p>"if they film some industrial, factories in different places, all you can see is just pipes and lines going around, so it's very hard to see that footage and try to figure out which one is good and which one is not, which one is essential and which one is not." Jussi Finnilä</p> <p>"I think in shots like the action has to be good." Jussi Finnilä</p> <p>"when you like get the best shots you put them in the timeline and then</p>
--	--	---	---

			<p>you can start to think that maybe if some images they don't work together you have to maybe take the ... not ... the least good shot. And if there's some camera movement or something that works better with the next image maybe you have to change images based on that as well." Jussi Finnilä</p> <p>"you could like still an emotion from an actor or something, maybe the actor... it happens quite often when you are working with amateur actors they are like... when you say action they get very tense, but before that they can take like a chat with the next guy or something and they could smile and if you are already filming that you can still a smile or gesture or something and that really happens quite often." Jussi Finnilä</p>
	<p>Determinação do momento de construção de narrativa</p>	<p>Há três momentos em que o editor constrói a narrativa:</p> <p>O primeiro momento é quando filma o material com que vai trabalhar e sabe à partida o que existe, portanto, antes mesmo de visualizar o material já contruiu mentalmente uma linha temporal e espacial para a construção da estrutura narrativa;</p> <p>O segundo momento é enquanto organiza e visualiza o material pela primeira vez, quando sabe o que tem e com o que pode trabalhar;</p> <p>E, o terceiro, em que constrói a narrativa enquanto edita, enquanto vê o que realmente funciona. Que planos funcionam melhor lado-a-lado, ou pode construir a narrativa à volta de algumas imagens escolhidas que o editor sabe que realmente quer usar.</p> <p>Mas há duas questões a considerar, nem sempre é bom ter ideias muito definidas sobre o que realmente se pretende - o material pode não corresponder</p>	<p>"most of the times I try to create the story before I edit, like I usually have a pen and paper as well even though editing is such a technical thing but I usually have pen and paper and I create some kind of timeline, some kind of story that when I go through that material at that point I also try to create at least some kind of story" Hanne Gröhn</p> <p>"if you are interviewing a person, my feeling is that if you go editing that you have a strong vision already like before you start." Petteri Stanven</p> <p>"might be something that work can be against you, it's not a good idea to have like a really clear image of what to do." Petteri Stanven</p> <p>"I usually create the story while editing. I have some key images in my mind what I want to show in the finalized production." Jussi Liikala</p> <p>"most of the times I start editing according the story, which have... which is already created, before even the filming starts. but then I see what works and what doesn't work (...) then I make changes and create at least parts of the story, a different like some turns there while editing.</p>

		<p>ao pretendido-, e a estrutura que se constrói antes de iniciar a edição vai, quase de certeza, sofrer alterações.</p>	<p>So maybe it's a combination of both of those mostly" Olli Luoma-aho</p> <p>"... I guess it's in the phase when I am seeing the footage for the first time. Then you constantly build some ideas when you see the footage" Jussi Finnilä</p> <p>"Because I think the most difficult and frustrating part is when you have an empty timeline. The first image is the hardest, what to put in the timeline." Jussi Finnilä</p>
	<p>Importância da continuidade e descontinuidad e na ação narrativa</p>	<p>A importância da continuidade traduz-se na capacidade de o editor conseguir prender a atenção do espectador ao transmitir uma sequência de imagens de forma fluída.</p> <p>Por vezes esta continuidade é ajudada pelos efeitos sonoros ou música e mesmo pela manipulação da imagem conferindo algum movimento a imagens fixas.</p> <p>A continuidade é uma ideia, uma característica que já está impregnada na cabeça do editor e que acaba por acontecer naturalmente durante o processo de edição.</p> <p>A descontinuidade da ação é algo incómodo e causa transtorno ao espectador, mas quando é criada com intenção é precisamente porque se pretende destabilizar e criar emoções contrárias.</p>	<p>"I understand the continuity idea, but I don't really try to define it that much that I just when I make some cut decisions I watch the clip and instantly if it feels right, it feels right, but if it feels that is something off then you make adjustments. and that's more of a way that I do that. kind of I don't know if it's a kind of an idea continuity is somewhere at the back of your skull, that you don't need to define it that much and you just what feels good more" Petteri Stanven</p> <p>"fast speed cuts I use high tempo music and strong sounds if it's some kind of action scene or so... And it's important to have right audio tracks for the scenes to make the video work." Jussi Liikala</p> <p>"also, important so one of the clips is moving and the other aren't I can add some little movement there and sound is very big thing also. it many times makes the whole thing seems as a whole. so, sound, it can be music or other sound." Olli Luoma-aho</p> <p>"all the pieces in the puzzle they connect to each other and I think it's not just linear but like... how would you say it ... for example video goes there and audio could have its own life." Jussi Finnilä</p>

Tabela 3- Tabela de categorização e respetivos resultados

3.5. Análise das tabelas de categorização

3.5.1. Classificação dos profissionais: Editores Audiovisuais

A primeira categoria analisa os profissionais, neste caso, editores audiovisuais finlandeses, mais concretamente a viver e trabalhar na cidade de Oulu.

É notória a interação entre universidade e empresas e, consequentemente, o contacto com o mundo profissional inicia-se muito antes da conclusão da formação académica. Por parte das empresas há uma abertura para serem uma parte essencial da formação dos futuros profissionais, valorizando o indivíduo mesmo que inexperiente, dando-lhe oportunidade de crescer. O reconhecimento de que o indivíduo necessita de ganhar experiência para poder evoluir e formar-se é essencial e o que diferencia estes profissionais, quando entram no mundo de trabalho na maioria das vezes é já terem posições garantidas.

Como é possível observar na unidade de contexto da subcategoria “formação académica”, o percurso destes profissionais é variado e abrange áreas díspares, não podendo generalizar à população, na amostra pode concluir-se que este não é um fator significativo na sua classificação como editores juniores ou seniores, mas sim a experiência profissional que os distingue e direciona os seus percursos e evolução. Mesmo quando a área de formação inicial é completamente diferente do audiovisual, os participantes já tinham o vídeo como um *hobby* e a transição entre áreas académicas foi quase natural. Ao estabelecerem contacto com outras realidades, os profissionais perceberam que o audiovisual realmente lhes interessava e representava uma área de maior interesse para crescimento pessoal e profissional.

Nas várias experiências profissionais, mesmo enquanto estagiários, observa-se uma predisposição das empresas em delegar funções e responsabilidades diferentes, oferecendo a oportunidade ao indivíduo de conhecer o meio e que consiga compreender qual a sua área de interesse, há uma procura pela experiência e não tanto pela especialização.

O editor audiovisual é um profissional completo, para além da sua área de especialização, necessita que o seu conhecimento profissional seja mais abrangente desde a realização, à filmagem e à pós-produção. Isto permite-lhe estabelecer uma melhor relação com os projetos, tendo conhecimento do que cada fase exige. Observou-se que os editores acumulam ou desempenham funções nas várias fases de desenvolvimento de um projeto permitindo-lhes conhecer melhor o material e facilitar o processo de edição.

Em suma, os editores audiovisuais são profissionais com um conhecimento

abrangente na área o que lhes permite desempenhar várias funções relacionadas com o projeto, a sua classificação depende dos anos de experiência desempenhando funções como editor principal, com experiência em edição *online*.

3.5.2. Criação do processo de edição

Analisando as entrevistas, a investigadora decidiu dividir a edição em duas fases, a fase de pré-edição, que reúne todas as funções de organização e visualização do material e importação do material para o *software*; e a fase da edição propriamente dita, em que o editor já tem o material numa *timeline* e começa a escolher os planos, a organizar cronologicamente de acordo com uma narrativa e procede ao corte e montagem. De seguida apresenta-se uma descrição mais detalhada destas fases que definem a criação do processo de edição através da experiência do editor.

A fase da pré-edição é assim definida pelo momento em que o editor recebe o *briefing* em conjunto com o material para desenvolver o projeto. Quando já tem o material audiovisual o editor procede à organização em pastas, categorizando por data, operador de câmara, tipo de câmara e/ou localização, neste momento reúne as condições para importar todo o material para o *software* de edição criando assim uma “biblioteca” para aceder mais facilmente ao material.

Esta é a fase mais demorada, mas essencial para um bom trabalho de edição é a fase da pré-edição em que se vê todo o material filmado, “perder” mesmo tempo a ver e não só a olhar para o que lá está. Uma boa edição faz-se quando há total conhecimento do material que existe. Esta visualização também permite ao editor ir criando narrativas mentalmente, pois a boa edição está não só na escolha do plano certo, mas também na escolha dos segundos corretos. São os detalhes que fazem toda a diferença.

A investigadora infere que a melhor opção é importar todos os *clips* para a *timeline* e visualizar o material, para se certificar das imagens que existem e se está tudo em condições para ser utilizado. Numa primeira vez nem sempre se dá importância aos detalhes, há sim necessidade de eliminar as partes que não interessam e que têm erros ou tempo morto. Assim, com o material organizado e limpo, o editor visualiza uma segunda vez o material com que ficou e vai começar a destacar os melhores planos, os melhores segundos, também denominado por *cutting*. Como refere Petteri, há uma necessidade de ver todos os *clips* pormenorizadamente pelo facto de por vezes 90% do *clip* não estar em condições, mas basta haver 10% bom para se poder utilizar essa parte e alterar o resultado final por completo, às vezes basta uma expressão ou um gesto. Neste caso o trabalho do editor é facilitado quando

existe um guião que lhe permite saber antecipadamente que tipo de imagens procura e necessita para desenvolver o projeto, mas caso não haja guião, a visualização do material vai permitir ao editor criar a sua própria narrativa e decidir o que fazer com as imagens à sua disposição.

No entanto, e segundo a experiência do editor, mesmo quando existe um guião, este deve visualizar o material pormenorizadamente para que, na sua cabeça, comece a desenvolver-se uma narrativa, uma linha condutora e alternativas. O material existente nem sempre permite que o plano inicial seja seguido e o editor tem como função, nesta fase, conhecer bem o material e construir mentalmente outras opções.

Pela análise feita, e pelo cruzamento com a informação obtida por observação direta, a investigadora refere que entre as das fases que definiu para o processo de edição existem dois fatores condicionantes da boa evolução do trabalho: o tempo e a criatividade. O tempo justifica-se pela capacidade, inerente à experiência, que o editor necessita de ter para se organizar e definir quanto tempo pode despende com cada momento do processo, exige do editor uma sensibilidade capaz de lhe garantir que o tempo que “perder” na pré-edição lhe permitirá avançar e evoluir com a edição muito mais agilmente. O fator criativo permite contornar algumas limitações do material e sugerir outras possibilidades trabalhando-as com o realizador, caso não seja função do mesmo. A interação entre editor e outros elementos da equipa técnica é essencial, mas principalmente com o realizador. Tem de haver quase como uma simbiose das suas funções e processos mentais, quase como duas mentes a pensar de igual forma.

Desta fase da pré-edição, há a necessidade de criar um guião, mesmo que mental, sobre o material existente que sirva de fio condutor – diferente do guião que o cliente poderá ou não ter facultado.

No geral, o processo de edição inicia-se quando o material limpo e selecionado está organizado numa *timeline*, permitindo ao editor saber o que existe e onde sem necessitar de visualizar *clip a clip*. No caso dos editores mais experientes, partem desta mesma *timeline* e começam a editar diretamente, eliminando o constrangimento inicial de se começar a editar com uma *timeline* vazia.

A criação de uma nova sequência (aqui sequência, refere-se à sequência no *software* - unidade estrutural da *timeline* - e não à sequência fílmica), de cada vez que se fazem alterações significativas à estrutura editada, permite ao editor recuperar partes que funcionavam anteriormente ou mesmo voltar atrás quando as novas decisões não vão ao encontro do pretendido. Nem sempre novas ideias ou sugestões funcionam como pretendido, se as alterações tivessem sido feitas sempre sobre a

mesma estrutura, ao fim de algum tempo seria impossível ao editor recuperar o trabalho anterior. O Jussi Finnilä define este estilo como edição não destrutiva.

Neste contexto, na fase inicial da edição é desenvolvida a versão *rough-cut*, em que o editor monta os *clips* por ordem. A edição *offline*, não necessita que a continuidade seja mantida ao pormenor, não há necessidade de “perder” tempo numa estrutura que poderá ainda sofrer inúmeras alterações. Quando o editor desenvolve uma ou duas versões que, na sua opinião, estarão muito próximas do produto final necessita de receber *feedback* do cliente, para então proceder às últimas alterações e dar início à edição *online* em que os *clips* já estão todos ordenados corretamente, é feita a limpeza final sobre os momentos de corte, eliminando os segundos a mais e aperfeiçoando a continuidade e ligação entre planos. Com a edição *online* feita, o editor partilha o seu trabalho com a equipa de pós-produção e o trabalho está terminado – caso não haja alterações ou exigências finais por parte do cliente.

A criação deste processo sofre a influência de alguns fatores como:

- o tempo, que condiciona a organização e avaliação do material existente e, conseqüentemente, pode não se conseguir distribuir de forma adequada, para desempenhar corretamente todas as funções;
- a existência ou não de um guião ou *briefing*, o trabalho do editor é condicionado no sentido de haver, ou não, um fio condutor para iniciar o seu processo de edição e, ao iniciar a fase de pré-edição, saber aquilo que procura nas imagens ou ter que visualizar tudo detalhadamente no sentido de perceber o que o material lhe irá permitir construir;
- o desempenhar outras funções no decorrer do projeto, quantas mais funções acumular mais fácil será o processo de edição, uma vez que sabe que material existe, o que é pretendido, qual o conceito a desenvolver e o que se pretende no produto final; o processo criativo, ao não ter um fio condutor concreto, o editor terá de se basear na sua criatividade para cumprir objetivos e ir ao encontro do que o cliente pretende, mas que não soube especificar;
- o áudio ou a sua inexistência;
- o orçamento, que pode limitar o editor no tempo que pode despende para a elaboração do projeto, condicionando a sua qualidade;
- a qualidade do material, influi no processo de edição ao condicionar a construção da estrutura planeada em fase de produção, ou seja, o material

que fica depois de “limpo” e organizado pode não corresponder ao que era necessário para cumprir o guião;

- o cliente, ao não saber muito bem o que pretende exigindo ao editor uma maior flexibilidade criativa, uma rápida resposta em relação ao *feedback* do cliente.
- a capacidade para contornar estes fatores, esta flexibilidade provém de um processo criativo e técnico “maduro”, pois exige visualizar o material, construir mentalmente uma narrativa mantendo opções em aberto

Para os editores inexperientes, o processo de edição é uma fase ainda complicada, pois procuram construir a sequência plano a plano e cronologicamente. No entanto, para os editores mais experientes este momento de “bloqueio” inicial é ultrapassado, como já foi referido ao iniciar o processo de edição com o material escolhido na *timeline* e começando a eliminar e ordenar o necessário, tal como ir construindo partes ou sequências fílmicas, independentemente da sua ordem cronológica.

A experiência do editor permite-lhe destacar-se ao saber que o processo de edição depende em grande parte da agilidade com que se avança e recua no projeto, com que se criam novas ideias ou se recuperam antigas e que é preciso descansar do projeto. O hábito cria vícios e, por vezes, o editor não vê os erros por estar habituado às imagens e aos cortes existentes.

O processo de edição vem com a experiência. Mesmo que desde o início profissional o editor considere ter um processo de edição, é mais um processo de trabalho, é a experiência que o aperfeiçoará e tornará eficiente.

Através da análise dos vários processos de edição, a investigadora pode definir alguns pontos que são, na sua opinião, a base para a criação de um processo de edição para qualquer profissional, que se apresenta na tabela a seguir:

Processo de Edição

Pré-edição	1. Organizar o material;		
	2. Importar o material para o <i>software</i> de edição;		
	3. Colocar o material numa sequência/ <i>timeline</i> ;		
	4. Visualizar e eliminar as partes que não têm interesse.		
Edição	Offline	5. Criar uma cópia da sequência com o material já “limpo”	a) de acordo com o guião , começar a organizar as imagens cronologicamente - cronologia diegética.

			b) se não houver guião , voltar a visualizar o material, com mais atenção e começar a construir uma narrativa mentalmente e tomando notas.
		6. Eliminar os planos a mais, construindo a estrutura com os melhores planos e os melhores segundos.	
		7. Colocar a música, os <i>voice-over</i> e efeitos especiais no respetivo lugar, sem preocupação com os níveis de volume.	
		8. Visualizar o material, nesta primeira fase de edição <i>offline</i> .	a) se estiver bem , enviar para o cliente e receber <i>feedback</i> ,
			b) se não , criar uma nova sequência e construir uma nova versão.
	Online	9. Após alterações e novas versões, quando aprovado pelo cliente iniciar a fase <i>online</i> com atenção aos pormenores de ligação e continuidade entre pontos de corte.	
		10. Fazer a pós-produção da imagem e do som.	
		11. Preparar o ficheiro final e exportar.	

Tabela 4 – Organização do processo de edição

3.5.3. Definição da técnica de Edição

A Edição de audiovisuais é uma técnica que permite manipular o tempo e o espaço, manipular a perceção de realidade e criar ilusões na mente do espectador, neste sentido a investigadora influi que é uma técnica que se baseia na experiência e criatividade do editor. Sendo que a experiência permite ao editor trabalhar mais agilmente, conseguir atingir os objetivos mais rapidamente, sem perder muito tempo em versões que não o levam a lado nenhum e, por outro lado a criatividade pode ajudar o editor pouco experiente a ultrapassar algumas limitações técnicas, mas é aliada à experiência que permite criar trabalhos únicos, que se destacam e que de certo modo demonstram ou comunicam a personalidade do seu editor.

A falta de experiência leva a que o editor se guie pelas suas emoções e por aquilo que “parece” certo, que “parece” funcionar. O editor fica condicionado por convenções básicas da edição, às quais a experiência encontra solução e permite que o trabalho evolua corretamente—convenções como o editar ao ritmo da música, de que se deve cortar no momento exato em que o gesto continua no plano seguinte. Estes fatores

criam vídeos mecânicos, previsíveis e onde a criatividade se perde e o produto audiovisual carece de personalidade.

A experiência confere um novo nível à emoção, procurando extrair das imagens o sentido que lhes confere uma nova mensagem e foco. Há uma necessidade de respeitar os participantes nas imagens, não deturpar a sua personalidade ou intenções. O editor, aliando a experiência à criatividade, tem a de manipular a realidade, escolhendo imagens que não estão cronologicamente ligadas - por vezes nem espacialmente - não deturpando a essência da narrativa nem a personalidade dos intervenientes.

A técnica da edição está ligada aos processos técnicos e criativos de cada editor, inclusive à sua própria personalidade, mas a técnica só funciona se o editor souber adaptar o seu processo mental ao do cliente e, consequentemente ao do público-alvo de modo a cumprir o seu objetivo – portanto um editor experiente sabe que a técnica nem sempre precisa da criatividade, mas também da adaptabilidade do próprio.

Para avaliar a edição, a investigadora pretendeu entender o que os profissionais entendem por boa ou má edição, num conceito geral e houve consenso ao definir-se uma boa edição como aquela que se mantém invisível aos olhos do espetador. No entanto, se se analisar esta afirmação do ponto de vista de um editor, por vezes o facto de a edição se destacar, também pode ser considerado bom, algo que mereça a atenção de outro profissional pela forma como foi desenvolvido.

O editor, ao aplicar a sua técnica, pretende que esta seja realmente invisível, com o intuito de permitir ao espetador uma viagem diegética imergindo na mensagem e emoção e não nas características técnicas aplicadas.

Jussi Finnilä questiona-se sobre de quem será a culpa quando o produto final não tem boa qualidade. Será culpa só editor? Difícil responder quando há mais elementos envolvidos no processo e quando a decisão final, raramente, está dependente do editor.

A edição tem a capacidade de manipular emoções: ao escolher colocar determinados planos contiguamente, ao escolher gestos e expressões, ao acrescentar ou eliminar partes permitindo ao espetador conhecer a emoção ou ficar em suspense, ser privado de informação.

Ao contrário da má edição, num produto bem editado há continuidade, ritmo e as imagens fluem quase naturalmente, a emoção funciona como um condutor de mensagem, como uma ponte entre o espetador e a imagem. Se as imagens apelarem corretamente às emoções do espetador a mensagem será transmitida com maior

facilidade e o propósito do conteúdo atingido. Hanne Gröhn refere que o objetivo dos conteúdos audiovisuais é sempre despertar algum tipo de emoção no espectador.

3.5.4. Construção da estrutura e linguagem narrativa

A narrativa é o elemento que permite a existência e consistência da diegese, representa um esqueleto em que o editor monta a sua estrutura, a estrutura que confere credibilidade à realidade espaço-temporal da história.

Para que a narrativa suceda é necessário que as imagens transmitam ideias ou emoções, as quais o editor pode escolher recorrer a efeitos sonoros, suscitando determinadas reações emocionais ou iludindo o espectador a acreditar em algo que não está a ver ou, pelo contrário, pode utilizar o silêncio e despertar emoções contrárias. A música, os efeitos sonoros ou até mesmo o silêncio são características que completam a ação e, como tal, permitem a difusão de uma mensagem ou ideia, conseguem enriquecer o ambiente ou o cenário reforçando o seu dramatismo. Tal como o recurso ao tratamento de cor conferindo a consistência necessária para que a estrutura da narrativa se mantenha, mantendo a coerência entre imagens, permitindo ao espectador fazer as conexões impostas – como o exemplo do filme *Vertigo* de Alfred Hitchcock mencionado no ponto 2.5 do documento - para o espectador “entrar” na pele do ator, ou perceber determinada expressão ou gesto, é permitido que os planos durem mais do que os 3 segundos convencionais.

O editor constrói a narrativa e a sua linguagem através de imagens que são escolhidas, numa primeira fase, por questões técnicas e só depois por emoção ou por transmitirem o necessário para a difusão da mensagem. Conclui-se que se prefere qualidade a quantidade, é preferível trabalhar só com o material de boa qualidade. Por vezes o editor tem de ceder na parte técnica e usar imagens menos boas.

Esta escolha e determinação de importância funciona quase como um crivo. Primeiro excluem-se os vídeos sem qualidade técnica, do que sobra escolhem-se os que realmente funcionam a nível emocional e só depois se tenta montar a estrutura narrativa. Caso não haja material para completar todas as sequências, o editor terá de recorrer a esse material menos bom para poder completar o trabalho. Quando isto não é possível há que recorrer a outros métodos, como efeitos especiais, adição de grafismos ou transições entre planos.

A análise e observação permitiram à investigadora definir três momentos em que o editor constrói a narrativa:

- O primeiro momento é quando filma o material com que vai trabalhar e sabe à partida o que existe, portanto, antes mesmo de visualizar o material já construiu mentalmente uma linha temporal e espacial para a construção da estrutura narrativa;
- O segundo momento é enquanto organiza e visualiza o material pela primeira vez, quando sabe o que tem e com o que pode trabalhar;
- E, o terceiro, em que constrói a narrativa enquanto edita, enquanto vê o que realmente funciona. Que planos funcionam melhor lado-a-lado, ou pode construir a narrativa à volta de algumas imagens escolhidas que o editor sabe que realmente quer usar.

Não obstante, há duas questões a considerar, o editor não se deve limitar a ideias muito definidas sobre a estrutura a desenvolver - o material pode não corresponder ao pretendido-, e a estrutura que se constrói antes de iniciar a edição vai, quase de certeza, sofrer alterações.

A linguagem da narrativa e a importância da continuidade traduzem-se na capacidade de o editor conseguir prender a atenção do espetador ao transmitir uma sequência de imagens de forma fluída, com recurso a efeitos sonoros ou música e mesmo pela manipulação da própria. Por oposição, a descontinuidade da ação é algo incómodo e que causa transtorno ao espetador, mas poderá ser intencional. Com o intuito de romper a linearidade e destabilizar o espetador, mais uma vez captando a sua atenção para a realidade fílmica.

3.6. A edição e a emoção

A emoção é dos elementos cinematográficos mais difíceis de definir e de trabalhar, pelo que a questão que se coloca é o que se pretende que o espetador sinta? Como se pode transmitir uma emoção e conduzir o espetador a senti-la? A edição é uma poderosa ferramenta de manipulação e consegue levar o espetador a sentir algo que não existe no plano real, a sentir algo que se pode antecipar, algo que ainda não se viu ou ouviu. Para Walter Murch (2001) um corte “bem feito” tem de reunir alguns fatores para que a sua existência naquele preciso momento seja justificado, deverá corresponder à emoção vivida no momento, faz com que a história avance, é coerente do ponto de vista rítmico, mantém a contiguidade do campo e enquadramento, tal como respeita a relação com o contra-campo e não são quebradas regras da dimensão espacial como a regra do 180º (Walter, 2001, p. 18).

Apesar do recurso repetido ao termo “invisibilidade” da edição, como símbolo do seu sucesso técnico e criativo, não se concorda inteiramente com este facto. Não obstante, a arte da edição realmente passa despercebida à maioria dos espetadores, mas o mesmo acontece com as restantes características cinematográficas quando bem-feitas, como a boa representação, a boa cenografia, a boa iluminação, etc., no entanto o que fica nas suas memórias é a emoção, a emoção que a edição permitiu construir (Leone, 2010). Logo não se considera a invisibilidade sinónimo de sucesso no processo de edição, isto porque primeiro pode representar a falta de sensibilidade técnica por parte do espetador; segundo, porque se a arte realmente fosse invisível – sugerindo passar despercebida por completo – os seus propósitos nunca seriam cumpridos, como a sugestão de emoções, a adulteração do tempo e espaço da ação, a construção de uma narrativa perceptível e possível de acompanhar, etc. Sugere-se por isso que a edição possa ser considerada “silenciosa” e ao não desconcentrar o espetador da linearidade da narrativa criando ruído visual, técnico ou criativo sugira que seja um caso de sucesso e de edição “bem-feita”.

Para ajudar a edição a construir o ambiente propício ao desenvolvimento de emoções, o editor recorre ao som, à música para que a ordenação dos *clips* e a seleção de imagens ocorra de forma fluída e a narrativa seja mais harmoniosa e apelativa ao espetador. Tal como, Andrei Konchalovsky, mencionado por Leone, 2010 utiliza a expressão *"Don't cut on motion, cut on emotion"*, reforçando a ideia de que o ato de corte dos *clips* de vídeo deve apoiar-se no instinto emocional do editor e não na técnica e na procura da continuidade de movimento (Leone, 2010).

No seu processo de edição, inicialmente Jussi Finnilä coloca todos os clips de vídeo numa *timeline* do *software Avid*. A primeira visualização do material serve o propósito de saber o que tem e existe; a segunda visualização é mais cuidada, pois é a fase de seleção e vão-se eliminando partes e/ou clips desnecessários ou com erros (técnicos). Este processo permite-lhe ter numa única sequência todos os clips prontos para edição, não havendo necessidade de, com o avanço do processo, ter de visualizar todos os clips integralmente e perder tempo à procura das partes que interessam, basta visualizar esta sequência e procurar o que pretende.

Ao criar uma cópia desta mesma sequência permite-lhe iniciar o processo de edição diretamente, sem nunca perder a primeira seleção e “limpeza” de *clips*. Ultrapassando assim o problema, com que todos os editores se deparam ao iniciar um novo projeto, que é o estigma de ter a *timeline* vazia e não saber como começar.

Com os planos selecionados começa por imaginar narrativas e, normalmente, constrói entre duas a três opções de história, o que lhe permite posteriormente, com ou sem o cliente, ver qual a que melhor se adequa ao pretendido.

Conclusões

Na procura pela resposta à questão de investigação colocada pela investigadora: Que fatores do processo de edição de conteúdo audiovisual interferem na transmissão de emoções?, a presente dissertação assumiu como objetivos aprofundar, teórica e empiricamente, a compreensão sobre o papel do editor no âmbito da produção de conteúdos audiovisuais e na construção do processo técnico e criativo associado à sua edição; a análise sobre a construção da estrutura e da linguagem narrativa e a determinação dos fatores que intervêm no processo de edição permitindo a transmissão das emoções.

A investigação baseou-se num conjunto de variáveis inerentes à arte cinematográfica e ao design audiovisual e emocional, contemplando o enquadramento histórico, a classificação e ligação existente entre os conceitos. Neste âmbito, procedeu-se à revisão de literatura em que se constatou que o editor desempenha um papel fundamental no desenvolvimento do produto audiovisual e na transmissão correta da emoção, é com o recurso às suas capacidades, técnicas e criativas, que desenvolve uma estrutura coerente e capaz de suportar a linearidade narrativa, convertendo o conteúdo numa unidade coesa. Não desempenha só as funções de corte e colagem de planos, hoje em dia com o surgimento do digital o processo de edição é mais rápido e “simples”, o que permite ao editor desenvolver capacidades noutras áreas, nomeadamente em pós-produção. Este fator permite que o editor desenvolva uma melhor relação com os projetos, sabendo o que cada fase exige e podendo antecipadamente salvaguardar o seu trabalho ao saber que tipo de imagens/planos serão necessários para transmitir determinadas emoções ou mensagens. Sendo que a sua classificação como júnior ou sénior depende dos anos de experiência desempenhando funções como editor principal, mais concretamente em edição *online*.

Esta informação foi comprovada empiricamente pela investigadora, durante o desenvolvimento da componente prática, ao estar em contacto direto com um editor sénior. Nesta fase pode observar que este desempenha várias funções no decorrer do processo de criação de um conteúdo audiovisual, *inclusive* em alguns projetos era o único interveniente, recorrendo a vários *softwares*, tanto de edição como de manipulação de imagem e criação de elementos gráficos. O editor, em projetos de menos dimensão, conseguia estar presente em todos os momentos de criação do produto, como realizador, operador de câmara e som, editor e pós-produtor.

A realização das entrevistas deu origem a um número de participantes limitado, cinco editores audiovisuais. Apesar de se tratarem de indivíduos com percursos académicos e profissionais bastante diferentes, todos estudaram na mesma universidade e, de certa forma, pertencerem à mesma rede de contactos profissionais, trabalhando em conjunto. Este facto leva a que os participantes desta investigação não sejam representativos da população de editores audiovisuais, no entanto houve algumas relações a respeito desta investigação que se puderem retirar e que contribuíram para um melhor entendimento sobre a matéria, permitindo responder à questão de investigação.

Pode concluir-se que, como definido numa fase inicial desta investigação, os fatores que influenciam o processo de edição são pessoais, técnicos e criativos, no entanto os primeiros são os que revelam menor significância para o sucesso e diferenciação na construção do processo. Constatou-se que a formação académica e percurso profissional têm influência sobre o editor e não sobre o desenvolvimento do processo de edição, como se pensava. Observa-se que os editores entrevistados desenvolveram um processo para trabalhar a edição muito semelhante, sendo que alguns são mais rigorosos que outros, dependendo do cargo e experiência que apresentam. Ou seja, neste caso, os fatores de cariz pessoal têm influência sobre os fatores técnicos e criativos, mas são estes que na realidade constroem o processo de edição.

A nível técnico, como se definiu no ponto 2.6., considera-se a estrutura e a planificação da narrativa. Observou-se que estes elementos permitem a criação de uma base coesa que se associa à fase de pré-edição, em que o editor procura selecionar as imagens certas fazendo sentido cronologicamente sem atenção a pormenores. Pela análise e observação feitas, e considerando que o editor participa nas várias fases de produção, foi possível definir três momentos-chave em que se constrói a narrativa, sendo eles: no momento das filmagens em que se “cria” o material com que se vai trabalhar, permitindo a construção mental de uma linha temporal e espacial; no momento em que organiza e visualiza o material pela primeira vez, é quando tem contacto com o que realmente existe e com o que pode trabalhar (tendo em conta que por vezes o material filmado não apresenta a qualidade necessária para integrar o projeto) e, por fim, no momento em que desenvolve o seu processo de edição, pois é quando vendo que planos funcionam melhor lado-a-lado pode construir uma estrutura à volta das imagens que realmente “quer” usar.

Ao longo desta investigação o termo “invisibilidade” surgiu diversas vezes como sinónimo do sucesso do ato de editar um conteúdo audiovisual, sugerindo que a edição só estaria “bem-feita” se fosse invisível – passando despercebida ao olho

humano. No entanto, com a pesquisa elaborada e a experiência e observação desenvolvidas ao longo da componente prática, a investigadora pode assumir uma postura contrária a esta terminologia concluindo que esta “invisibilidade” pode significar falta de sensibilidade técnica por parte do espetador e que, caso a edição fosse invisível, os objetivos desta arte não seriam cumpridos – o espetador não teria contato com a sugestão de emoções, a adulteração do tempo e espaço da ação ou a construção de uma narrativa coesa.

Pode concluir-se que uma boa edição assenta num aspeto fulcral: não desconcentrar o espetador da linearidade da narrativa, não criar ruído visual, técnico ou criativo. Sugerindo-se, por esta razão que a edição passe a ser considerada “silenciosa” ao invés de “invisível”.

A qualidade técnica das imagens é também o primeiro crivo para a sua posterior seleção e uso no produto final, sendo o objetivo, destes elementos técnicos, passar despercebidos ao espetador, que deve aceitar visualmente as transições e mudanças de plano, como um processo natural tornando-se “silenciosa”.

A análise que se faz a respeito da criatividade nota que esta se evidencia após a definição da base da estrutura narrativa. E é sobre esta que o editor desenvolve a sua dimensão criativa, permitindo-lhe enriquecer a narrativa conferindo às imagens continuidade através do ritmo de corte, reorganização de planos, escolha de planos e enquadramentos que melhor representem o pretendido.

O processo de edição atinge o seu nível máximo de criatividade quando, em conjunto com as capacidades técnicas do editor este consegue transmitir emoções e mensagens, que não são mostradas nas imagens, mas sugeridas pela sequência e montagem feita.

Limitações do trabalho

Existiram limitações que, de certa forma, condicionaram o desenvolvimento e evolução da investigação, como inicialmente planeado. A investigadora deparou-se com alguns constrangimentos, de cariz cultural e linguístico ao desenvolver a componente prática numa produtora audiovisual finlandesa.

A primeira barreira encontrada foi a linguística, apesar de todos falarem inglês, para além de umas breves notas iniciais sobre o que se passaria em *set* e quais os procedimentos para aquela fase do projeto, as restantes indicações e organização da equipa técnica era feita em finlandês, excluindo a investigadora no sentido em que esta perdia toda a sua capacidade de autonomia, ao não entender em que momento

se estava, o que se iria fazer de seguida. Este foi um fator bastante frustrante, pois por parte do mentor não se observou qualquer tipo de iniciativa e só quando havia algo em concreto para a investigadora fazer ou participar é que se dirigia em inglês, num tom bastante imperativo. Numa tentativa de contornar este constrangimento, foi comentada a situação com o mentor, mas este subtilmente referiu que gostava que quem o acompanha saiba antecipadamente o próximo passo, independentemente da língua.

A barreira cultural foi outra das limitações encontradas. Os finlandeses não gostam de falar sobre si, expor os seus feitos, pois interpretam como uma forma de auto-elogio que não apreciam entre eles, condicionando assim a acessibilidade aos editores para a realização das entrevistas. Esta constatação originou uma dificuldade acrescida na obtenção do aval dos editores para participar nesta investigação, argumentando que não eram ninguém de relevante importância e que não haveria nada com que pudessem contribuir para a presente investigação. Este fator foi apenas ultrapassado através da insistência e envio de várias mensagens e, sempre que havia oportunidade de trabalhar em conjunto, reforçar o pedido de colaboração.

Contudo a investigadora cumpriu os objetivos a que se tinha proposto e conseguiu alcançar resultados relevantes para a investigação proposta.

Perspetivas de trabalho futuro

A presente investigação assenta numa temática ainda pouco explorada, não a arte da edição, mas sim na perspetiva do editor como o principal agente de criação de uma linguagem narrativa capaz de criar a sugestão de elementos não presentes nas imagens.

Com este facto em mente considera-se que seria de interesse a realização de entrevistas mais aprofundadas, a um maior número de editores audiovisuais e mais abrangente (que englobasse nacionalidades, culturas e perfis, tanto académicos como profissionais, mais diversificados) permitindo generalizar à população os resultados obtidos.

Uma questão pertinente para estes profissionais, e que mereceria uma investigação mais extensa, seria a possibilidade do editor ver o seu trabalho tão reconhecido como o de um realizador. Considerando-se por isso a possibilidade da continuação da investigação neste sentido e na procura de sensibilizar um maior número de espetadores para esta arte.

Contributos da investigação proposta para o “estado de arte”

A investigação proposta surge da condição profissional da investigadora, de designer audiovisual, e da sua pretensão em desenvolver o seu percurso na área da edição de conteúdos audiovisuais. Neste sentido e após algumas pesquisas feitas conclui-se que o papel do editor audiovisual é, atualmente, desconsiderado e as suas capacidades técnicas e visão criativa atribuídas ao realizador e/ou produtores.

A génese da investigação pretende retificar o erro comum de que o processo de edição é um processo simples que implica somente selecionar os planos corretos e “cortar e juntar”; procura-se aumentar o entendimento sobre a influência da edição na linguagem e emoção da narrativa, analisando a própria edição como um elemento narrativo; e contribuir para uma melhor compreensão sobre os métodos criativos e técnicos seguidos pelos profissionais na área; tal como, formar uma definição e entendimento do papel do editor.

Bibliografia:

- Agni, E. (n.d.). *Design Emocional*. São Paulo. Retrieved from www.agni.art.br
- Alverdi, L. (2014, December). Escalabilidade do processo da edição audiovisual: Luz e trevas. *Trama Interdisciplinar*, 38–43. Retrieved from <http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tint/issue/view/447>
- Amiel, V. (2010). *A estética da montagem* (1ª Edição). Lisboa: Texto & Grafia.
- Araújo, C., Pinto, E., Pinto, J., Nogueira, L., & Pinto, R. (2008). *Estudo de caso*. Retrieved from http://grupo4te.com.sapo.pt/estudo_caso.pdf
- Arnheim, R. (2006). Filme e Realidade. In *A arte do cinema* (pp. 21–45). Nova Iorque: Universidade da Califórnia.
- Balázs, B. (n.d.). *Theory of the film*. London: Dennis Dobson Ltd.
- Bardin, L. (2009). *Análise de Conteúdo* (4ª edição). Edições 70, Lda.
- Barros, M. P. de. (n.d.). O que é Design? Retrieved December 25, 2015, from <http://www.abra.com.br/artigos/22-o-que-e-design>
- Benbasat, I., Gosldstein, D. K., & Mead, M. (1987). *The case research strategy in studies of information systems*. MIS Quarterly.
- Benjamin, W. (1982). *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense.
- Block, B. (2012). *The visual story: Creating the visual structure of Film, TV and Digital Media* (2ª edição). Oxford: Elsevier Inc.
- Bogdan, R., & Biklen, S. (1994). *Investigação qualitativa em educação*. Porto: Porto Editora.
- Canelas, C. (2010). Os Sistemas de Edição de Vídeo: linear versus. Retrieved from <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-canelas-video.pdf>
- Canelas, C., Porter, E. S., Mitry, J., & Martin, M. (2005). Os Fundamentos Históricos e Teóricos da Montagem Cinematográfica: os contributos da escola norte-americana e da escola soviética.
- Castro, S. (2012). *Novas tendências de edição na televisão*. Universidade Católica Portuguesa.
- Chan, M., & Moura, M. C. (2010). *Actividades Profissionais do Sector Audiovisual em Portugal*. Lisboa.
- Coutinho, C. (2014). *Metodologia de investigação em ciências sociais e humanas: Teoria e Prática*. (S. A. Editores Almedina, Ed.). Leya.
- Coutinho, L. M. (2006). *Audiovisuais: arte, técnica e linguagem*. Brasília.
- Ebner, P. (n.d.). Better Video Editing Techniques – Make Better Video Series. Retrieved January 18, 2016, from <http://www.videoschoolonline.com/better-video-editing-techniques/>
- Evans, R. (2005). *Practical DV Filming*. Focal Press.
- Fernández, T. (n.d.). História do Design. Retrieved November 10, 2015, from <http://www.estagiodeartista.pro.br/artedu/histodesign/intro.htm>
- Fiell, C., & Fiell, P. (2005). *Design do Século XX*. Köln: Taschen.
- Fiorotto, A. (n.d.). Producción y edición de video. *Users*.
- Fratin, R. (2010). O que é design? Retrieved December 1, 2015, from

- <http://designices.com/o-que-e-design/>
- Fulton, H., Huisman, R., Murphet, J., & Dunn, A. (2005). *Narrative and Media*.
- Galeotti, A. R., & Mazzilli, C. T. S. (2012). UM MODELO POSSÍVEL PARA O DESIGN AUDIOVISUAL - A ESPUMA: A LINGUAGEM DO DESIGN AUDIOVISUAL DIGITAL, 136–140.
- Gardies, R. (2006). *Compreender o cinema e as imagens*. Edições Texto & Grafia, Lda.
- Gish, L. (2014). Early history of Editing techniques. Retrieved December 28, 2015, from <https://seanmaguireblog.wordpress.com/2012/05/14/early-history-of-editing-techniques/>
- Lira, B. D. S., & Rocha, P. (2010). Percepções do ver - e do não ver - o mundo : o papel da montagem / edição n os documentários “ Janela da Alma ” e “ A Pessoa é para o que Nasce .” *Ano III, n.01*.
- Lopes, R. B. (2011). As Emoções. Retrieved January 3, 2016, from <https://psicologado.com/psicologia-geral/introducao/as-emocoes>
- Machado, L. A. (2009). *Design e narrativa visual na linguagem cinematográfica*. Universidade de São Paulo.
- Marner, T. (2014). *A realização cinematográfica*. Edições 70.
- Métodos e Técnicas de Investigação em Ciências Sociais. (2014). *Caderno de Síntese Teórica*.
- Monge, N. (2006). Design de produtos inclusivos, satisfatórios: a abordagem holística ao design inclusivo. *Caleidoscópio: Revista de Cultura E Comunicação*, (7). Retrieved from [http://recil.grupolusofona.pt/bitstream/handle/10437/2679/Design de Produtos Inclusivos Satisfat%C3%B3rios.pdf?sequence=1](http://recil.grupolusofona.pt/bitstream/handle/10437/2679/Design%20de%20Produtos%20Inclusivos%20Satisfat%C3%B3rios.pdf?sequence=1)
- Mourão, M. D. G. (2006). A montagem cinematográfica como ato criativo. *Significação* 25, 229–250.
- Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema 3: Planificação e Montagem*. Retrieved from <http://biblioteca.comunicamos.org/portfolio/manuais-de-cinema-iii-planificacao-e-montagem/>
- Nogueira, L. (2012). A Técnica. In *Sebenta de HISTÓRIA DO CINEMA* (pp. 1–40).
- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design Why we love (or hate) everyday things*. Basic Books.
- Otxoteko, M. (2014). Montaje audiovisual y entornos del montaje, 119–127.
- Pasolini, P. (1982). *Empirismo Hereje*. Lisboa: Assírio e Alvim.
- Pinho, M. S. (n.d.). *Tópicos Especiais em Computação Gráfica: Realidade Virtual e Visão Tridimensional*.
- Quivy, R., & Campenhoudt, L. Van. (2008). *Manual de Investigação em Ciências Sociais* (5ª Edição). Lisboa: Gradiva.
- Renó, D. P., & Gonçalves, E. M. (1999). O vídeo popular e as novas tecnologias digitais : uma releitura sobre tecnologia , linguagem e espaço do audiovisual.
- Sadoul, G. (1973). *Histoire Generale du Cinéma Part 1 - L'Invention du Cinéma 1832-1897*. Paris: Denoel.
- Salles, F. (2008). Como se faz Cinema - Parte 1: Funções e equipe. Retrieved January 17, 2016, from <http://www.mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/28-tecnica/154-fazercinema1>

- Tonetto, L. M., & Costa, F. C. X. da. (2011). Design Emocional: conceitos , abordagens e perspectivas de pesquisa, 4(December), 132–140. <https://doi.org/10.4013/sdrj.2011.43.04>
- Vilas Boas, P. (2014). O design e seu poder de comunicação. *Revista IDEia*, 70–73.
- Walter, M. (2001). *In the blink of an eye: A perspective on film editing*. Los Angeles, Califórnia: Silman-James Press.
- Wollner, A. (2002). *Textos Recentes e Escritos Históricos* (2ª Edição). São Paulo: Edições Rosari.
- Yin, R. K. (1994). *Case Study Research: Design and Methods (Applied Social Research Methods)* (2ª edição). California: SAGE Publications, Inc.

ANEXOS

Anexo 1 – Guião de entrevista

Interview Script

I. Personal:

1. Name / Age / Job / Degree
2. Why have you chosen audiovisual edition?

II. Academic:

1. What is your academic background?
2. What took you to make those decisions? (In case you have changed degree or courses in a different area)

III. Professional:

1. What is your professional background?
2. What kind of experience do you have? Cinema, Institutional, Commercial, etc?
3. Are you an entrepreneur or do you work in a company?
4. Which are your functions? Do you only edit? Or what is your role in the audiovisual editing process?

Technical / Creative: edition

1. Which are the steps before starting the editing process? (When you receive the briefing and then when you receive the material).
2. Which factors do you consider more important when starting the edition?
3. How do you organize/ create your editing process?
4. Which factors influence your process? (time, ideas, autonomy, material...)
5. What is the importance of emotion on your work?
6. How do you transmit the action continuity and discontinuity? (how do you connect images - with the speed of cuts, length of images, sound, ...!?)
7. Which techniques/ resources do you use to communicate ideas and emotions which are not implicit on the pictures/images?
8. How and when in the editing process do you determine the narrative/ the story? Do you edit accordingly the story you create while watching the images? Or do you create that story while editing? (Or you don't create any story at all)
9. How do you choose which shots to use? How do you define which shots must have more or less importance?
10. Which are the steps to edit an audiovisual product?
11. How do you distinguish good from bad edition?

Thank you,
Cláudia Gomes

Anexo 2 – Entrevista Hanne Gröhn

I. Personal:

1. Name / Age / Job / Degree

Hanne Grohn / 30 / I am now working at (Stream Team Nordic) is a company and we are doing a horse racing, like broadcasting horse racing events and I am the director there and I also do the live edit, at some point. But I have also work as a freelancer before that and I made music videos, kind like feeling videos, all kind of videos basically.

(is it here in Oulu?)

Yes, and with different companies like... I worked with Jussi here at SkyHigh in one program for TV and I made some production arrangements but I also did edit.

(do you have a university degree?)

yeah, I have a bachelor, what was it called? I don't remember the school, but ...here in <Oulu, I really don't remember how you say it in English, but I have a degree, it's not university but it's the other one.

(ok, like a technical!?)

yeah, actually I can google it to you and I can send it to you later, because I really don't remember how it was called in English. But it's basically the same as university but a little different. where you do more stuff.

(More practical than ...)

yeah, more practical than university.

2. Why have you choose audiovisual edition? (00:03:16)

Well I have done this since I was a child, of course I haven't edit when I was a child, but I used to film a lot so this felt like this is the right thing to do for me. I love videos, I love making them. So that's why basically why I choose this and I did something else before this, I was working in a hotel and I felt like that's not for me and I felt like I wanted to do something else and I realize that I always wanted to do something like this.

(related to video)

yeah yes. to media itself and then I just started to... yeah I went to that school and I realize this is what I want to do.

II. Academic:

1. What is your academic background? (00:04:12)

I study tourism before and I got the degree from there then I worked in a hotel but soon enough I realize that it's not for me. and then I went to this school.

2. What took you to make those decisions?

(well you already told, because you didn't like and you didn't felt like...)

As a child I used to film a lot with dad's video camera and that was... that came from there as earlier as that.

III. Professional:

1. What is your professional background?

So, first of all, the most of the stuff I've done as a freelancer to different companies. when I was at school I did my training with two companies, one was mutant koala pictures here in Oulu and then I got the opportunity to go film a real TV show here in Finland. aah I don't know if you ever heard of this, but Mutka paut is the name of the show and it's about tour guides. And it was quite a big show actually here in Finland and I got the opportunity to go there and we went to Bulgaria and we shot, we were there about 3 and a half months and I was doing a job in there, but I didn't do edit there, I was doing the background work basically. And I don't know how it is called, it's like a script supervisor, but you know I went with the crew and I wrote down what we were filming all the time. So that was the biggest thing for me and then I realize this is for me and I want to really continue and do this kind of stuff when I have my degree as well. And then I came back from there I got my degree, I work as a freelancer, I got to be here with Jussi, at SkyHigh, and Jussi I have done many things. The biggest thing with Jussi is Summeri, have you heard of that? (yeah) yeah, so I got to be in that from the start, when we started with Jussi that and I wrote scripts, I did some production arrangements and the I also edited on YouTube series for that show. Jussi did the editing for television and that kind of stuff, but I was the director there and ahh yeah director/ production assistant, I wrote scripts with Jussi and Olli, I don't know if you know Olli? (yeah) ok, ya great. But then we later at fall we shot this short YouTube series for Summeri as well with the same person and there I did the editing also. But it went only for YouTube. So these things have been the biggest things for me and then as a freelancer I have done aahh many things, I have done music videos, I've done feeling videos, you know, I have a friend who's a hairdresser and they have a company and they wanted this video ... with a feeling just about their day, what happens in their company in a day. (Like a promotion video?) yeah like a promotion video, for their ... actually they had like a ten-year-old birthday so they wanted a video there to show customers this is what happens in a day in this ... so that kind of video is what I've done... and hum ...yeah basically SkyHigh is most biggest that I've worked here in Oulu.

(so besides tourism, you have always worked in this area? Always different roles, but always here)

Ya, basically After that hotel Nonsense, I've only done this.

2. What kind of experience do you have? Cinema, Institutional, Commercial, etc.?

Mostly like clips, short things not cinema or ... I've never worked in a movie for example, but I've done this small things, small videos.

(where they institutional, like for a company, like they wanted to promote their selves?)

Ya, mostly, but hum ... they are like my friends' companies and such so I haven't had any big clients. I have only had someone familiar for me has asked: can I come and shoot for them or then I've worked with SkyHigh or mutant koala pictures. That kind of stuff. But nothing ... as a freelancer I've done nothing big, they have always been quite small.

(is it easy to have like small jobs as a freelancer or do you really have to work to get them or do you really have to go after people to get those kind of jobs?)

Ya, you really have to. Well I have hard times before I went to stream team where I work now. There I have an almost fulltime job, so it was a blessing for me and I feel like now I can finally, you know I have ... I get money every month so it's easier, but before that when I only did that small things it was hard and there where basically a couple of months where I had nothing, so it was kind of stressing and stressful but then you got something and it might be a little bit bigger for a couple of months so it was like great, like Summeri lasted a bit longer it was great, but still it is hard to get those small and you really have to find them and be active yourself and basically you have to know the right people as well. And it was great that if you get in to some company like SkyHigh I did many things and Jussi asked me to come, like I have this project can you come and do this? So it was great. As well as in mutant koala pictures I have done many things with them, too. So basically I have those two companies which I worked the most and the as a freelancer I just had to find and take ... Ya to find the right people, if they needed something I had to tell them: hey I can do that and you know it was hard it's not easy, but ya if you know the right people it might be easier.

(yeah and normally, what I feel is that when we work in this field if we have a lot of friends they normally want to take advantage of your work, they want you to work for free)

Yes, that's actually a problem. Many and many people, I mean many of my friends they don't realize that this is a job for me. That it's not something I want to do for free (a hobby?) yeah. Even though I have done it as ... I mean I play floorball here in Oulu and I've shooted videos for them for free. Just because I want to shoot those videos, but that is different.

3. Are you an entrepreneur or do you work in a company?

4. Which are your functions? Do you only edit? Or what is your role in the audiovisual editing process?

Technical / Creative: edition

1. Which are the steps before starting the editing process?

Well hum in most of my projects I have always been there when we have filmed also, so I know already what's in camera. I mean I already know the material, but still if I have enough time I usually start to go through that material. And just to look what I have here. If I have a script, it's a lot easier that way. Like I know exactly what I am looking for, I know exactly what is going to go where it's going to start and finish. But if I don't have any script and I just have the material then I have to go through it really carefully and watch what do I have here and you

know create some timeline in my mind. What kind of things do I want to do in this video? What's the start, what happens on the middle and where this video's going to end.

So basically it starts from there, going through the material and sorting all the material, I mean getting rid of all of the trash right away so they are not there anymore and basically organizing clips that in this clips we have this kind of footage and in this clips we have this kind of footage. It's basically organizing and then you just have to start from somewhere... ya basically but for me is always important to go through that material first (to see everything) yes, even though I might not look all the clips like from start to finish, I might fast forward them, but I still go through every clip somehow to see what do I have here.

(ok, so like a rough view?)

Yes, like a rough view, that's good yeah.

2. Which factors do you consider more important when starting the editing?

Hum... when starting (yes, when you need to decide that ok I've seen everything, I know what I have so now I can start mounting ...)

Well one of the important things for me is always that you just have to start doing it. Like it's the most difficult part for me is always the start when you have nothing on your timeline you need to start putting things in there and you have to try different things and start the whole thing and then it goes on its own pace, but sometimes you have troubles of course, if ... especially if I don't have a script, especially if it is a feeling video it's much more difficult to do if I don't know what I am going to do with this video, but the most important thing is to know what kind of video it should be, the feeling of that video. Is it going to be a happy or is it going to be an informative video or are we seeking sad emotions, something I need to know what the video feeling will be so that it is basically one of the most important things there (the feeling?) the feeling and then I just start doing it and start to build up (and choosing everything...) yeah, choosing everything and I always have to remember that I don't have to make the final cut right now, so I can just put things in there and start from there, see what happens and then I can later you know make alternative, make it different. So the most important thing is just to start, it's always the most difficult thing (yeah... deciding ... this is the beginning ...) yeah ...yeah ... but as long as I know the feeling of the video it's easier to do... yeah to know what kind of footage do I want to put in there if it's going to be a happy funny video or ... ok

3. How do you organize/ create your editing process? (00:16:14)

I don't know, it just comes when you do that a lot and you realize that it's much easier to ... when you start you already start as organized. But I feel like every time I do an edit in the end it's one big mess, you know, I am a messy person so my... if you look at my timeline you ... it's terrible, I mean if some professional like Jussi would see that he would like be like Oh my god how do you do that... it's so bad, but I try to be organized, you know, when I go through the material I already try to organize clips like these are funny clips, these are basic clips and then the trash I just get rid of them and yeah I made that's just how I ... start to work. I realize that the best thing to do is to try to be organized from the start.

(Ok, so for example, do you create different bins or different sequences? Do you have like an on with all the clips, one with clips you like?)

Yeah, actually I do them both. Basically I have bins I have ...well they are like memory cards actually, so ... yeah they are memory cards themselves, but I have different sequences. I may have a sequence for clips that I really like that I know that I have to put these in, hum and then I have the actual timeline and then I might have just another timeline almost the same as the actual timeline but where I can try different things and then I can like try to keep that real actual timeline pretty clean and neat. So I have many sequences, that's basically the way I work. And put clips in there try to find those great clips and yeah ... it's like I said, it's like messy for me, because sometimes (no, it's organized for you, it's messy for someone else that looks perhaps.) well... I don't know it's messy for me too, but still I have those bins but they are like memory cards, the sequences I work with them most I have make many of those.

4. Which factors influence your process? (00:19:19) (time, ideas, autonomy, material...)

I am never organized. Well hum most of the times is I do an edit I do it by myself. I have no.... Well at some cases I have actually done edit with Inkeri but I think we are both like so, we both do quite the same things there, so it's been easier for... but hum ...time is also a big factor of course. If I need to be in a hurry and I don't have enough time to go through the all material and I just need to start I like to have time. So that's a big important thing to me, but it's not always a possibility but you just have to make the best out of it. And what were the other factors? (ideas or others that you remember) huh and what was the question? (which factors influence your process?) yeah, well the time is one of those, and I think the time might be one of the biggest one and then if I have really much time like when I was doing my own thesis I felt like I had time, so I could start slowly, try different ideas, different things, but if I don't have time I need to really try to do everything great at the start. And most of the times I work alone so it doesn't factor that much, but of course at some point you need to show your footage to someone else, so they can evaluate it and tell if there's something wrong in their opinion and I can change it

(and maybe ... I don't know, having a script? Will be a factor as well) yeah if I have a script it's, for me, it's always much more easier. Like we were doing in that Summeri YouTube series, we always had a script and it was so easy and I was there when we were filming and I knew exactly what I have here and then it was just so easy I was going scene by scene and it was like this is the one and this one ... it was pretty easy and then I didn't have the time that much so it was easier that I did have a script, but if I don't have the script and in many cases I don't. If I am doing a feeling video for somebody, then I'm just there shooting for a day and I don't know what is going to happen in that day, I just film it and then I go home and I am going to start to think about how or what kind of video I am going to make. Then it takes a lot more time and I need that time to figure it out. Just to think about what kind of video I am going to make from this

(ok, so the maybe the creative process will also influence the editing process?)

Yeah, basically, yeah I would say that.

5. What is the importance of emotion on your work? (00:22:35)

It's.... I think it's the most important thing. Always when it comes to editing it's all about emotions. What kind of emotions do you ... because when you watch videos you want somebody to feel something: happy or sad or something so... it's the most base thing or if you want somebody, make somebody laugh you need to make it funny. Basically that's one of the most biggest things in edit. (good) I would say ya and I always go with the feeling, you know? I'm much more... I may not know even all the technical things that comes to editing I always take a look on how this clip makes me feel and if it makes me feel good and so ... then basically know that the technical things are also right if this feel good. Because if the technical things are you wrong, if you have done bad editing you can know that in that feelings too. It doesn't go as you wanted to come. So if the feeling is right then probably the technical things are also right. If you manage to get that feeling out of it correctly.

6. How do you transmit the action continuity and discontinuity? (00:23:45) (how do you connect images - with the speed of cuts, length of images, sound, ...!?)

That is actually a hard question for me because I've never thought of those things. I 've just done it, you know? I haven't thought of it as that technical. But yeah I might take the audio, I might make it longer than the video itself so that some sound starts before the actual footage, but that is ... that is so hard question for me that I don't even know if I know how to answer to it, you know!? It's just something I do without thinking and I don't know if I do it correctly, but that it's just the way I do and that's probably something that I have still a lot to learn about.

(So, I'd probably say that you work on your feeling, like if it feels good, if you feel that cut it's not hard on the viewer, you will feel good about it and you just do it)

Yeah, because if I realize that there's something off about that clip then there's something probably off in the technical way as well, but if I just watch it and I feel like oh this is nice then it is probably that it is also good and I go with the flow, like you say.

7. Which techniques/ resources do you use to communicate ideas and emotions which are not implicit on the pictures/images? (00:25:45)

Well ... sound, is also a big factor; color as well, but basically with sound already you can do a lot of things. You can use music or you can just choose to be silent. I mean, that's also something you can do to create emotions that you want.

And yeah, color as well if I want something to be happy you probably make it warmer and all that kind of stuff or you can use lot of colors to create a certain feeling or then you can take a blueish tint, make it a bit colder where it also feels different than when you have warm feelings. So Basically viewers they may not realize it but through those colors for example you can transmit many emotions - that the viewers don't realize that it's because of the color.

So, those ... is there anything else!? Probably there is something but I just don't know it.

But yeah, for me sound is always a big factor or music or silence.

I had by the way... also you can use longer shots or short shots, short cuts, fast cuts, those things create a different feeling also. So they affect in a lot of ways as well.

8. How and when in the editing process do you determine the narrative/ the story? Do you edit accordingly the story you create while watching the images? Or do you create that story while editing? (00:27:40) (Or you don't create any story at all)

Well that depends on a lot about the production that I've been.... But most of the times I try to create the story before I edit, like I usually have a pen and paper as well even though editing is such a technical thing but I usually have pen and paper and I create some kind of timeline, some kind of story that when I go through that material at that point I also try to create at least some kind of story, but hum ...it's still quite hard for me sometimes. And sometimes it's just if the story changes when you start editing (while editing) yeah, you realize that this doesn't work right here I have to move it here. Or I have to remove it out, like ... all, all out.

And it depends really on what kind of project I am in, but if I have the script like I said earlier than it's much more easier then I usually go with the script. Especially if I am working for someone else and I have that script then I am not, then I go with the script, like in Summer I did and hum ... but if I don't have any script I try to create the story before so I know at least the start and the ending and then what happens in the middle that might change a lot, but at least I know the start and the ending before.

9. How do you choose which shots to use? How do you define which shots must have more or less importance? (00:29:25)

Hum ... well first of all the big factor of course is how the footage is filmed like if something is filmed badly or the camera shakes a lot even though it would be great scene or something great happens in there I'd probably can't use it if it's too bad. So I have to throw that out and take the next best thing, you know? But the good thing is that the audience didn't know that I had that perfect thing but it was just so shaky that I couldn't use it and I had to use the next best thing.

But yeah, many of those things and a lot of times I have been the one who films it if I screw things up then I just have to, you know? I have to forget about them and choose something else. So most of the times I choose them on how they are filmed. And of course what happens in that. If it's something funny I know that I have to use this or I don't even know ... you know when you start editing you realize that this is great scene, great shot, I have to use this somewhere.

(do you, for example, try to find a facial expression or a movement or something special that it's happening. So you choose your pictures by that?!)

I always try to do like ... I have always thought that every shot has to have a meaning. You know? And every single shot, even the most short one has to have some kind of meaning in there and something has to happen in every shot. Every shot is important and you just try to choose the one with the most greatest facial expression for example or anything that happens in that shot if it's worth seeing then you choose it. You know? And if you have many shots in that same situation you just take the best one that feels good, that has the greatest facial expression, for example, yeah like you said.

And did you have another question about that as well? What is more important or less important? (yes, how you define, but you already ...) well hum ... if I edit I know what has to happen in different scene and you basically just know what is the biggest factor in that scene and you have to focus on that and then you might add small things in there as well. But you have to know... you just have to know what's important in that script in that moment and then show that in that edit. And put that in. and of course if it's bad acting you also have to forget some shots but I haven't really had those kind of situations. And I ... basically I have always shot videos that are in real life, you know? No acting, but I have just filmed what is happening right now so it's been easier. But in Summer I did also that acting thing, but it was always great we had such great person in there that was always funny so I just choose the most funny scene or something like that and that goes a lot with that feeling as well. Like how you feel about this or how you feel about this shot, which one is better. Which makes you feel better. Then it's that.

10. Which are the steps to edit an audiovisual product? (00:33:19)

Ok... well for me do I start at the point where I receive the material? (yeah) ok, so when I receive the material, well the 1. first step is to organize the whole material, go through at least like fast forward, 2. Then I organize them somehow like I said with the sequences or at least something where I know where my footage is and know what kind of footage I have. 3. And if I have a script then I just start doing it by that and start from the beginning. If I have a script I usually don't edit like later things earlier I just go chronologically from the start to finish. But if I don't have a script then I might just start with certain scenes, certain things I put together and then I try to fit two things together. 4. So then I just do the raw cut, where I allow myself to make mistakes and I just have to tell myself that this is not the final edit, this is just the raw cut. So when I have that ready then I start focusing on details, on little things on those cuts where exactly do I cut this and start making those small changes, try to get that emotion out better and just focus on details. 5. And then if I have some kind of music in there I usually start just by putting the music first actually because it's much more easier to just start editing on the music make different cuts in certain times that fit into the music but if I don't have that music then I just have to do things and mind the details later. And put sounds in later. 6. When I have the raw cut then comes the details then at some point I just show my footage to someone else just to see if they... what they feel about it, just to get ideas if they hate something about it, because when you do edit yourself you might just go blind so to speak. And it feels good to you but then if somebody watches it might not feel good for them, so one of the important things is that you show your footage at someone else, at least your raw cuts. Like is this ok, how does this make you feel and specially if you show it to someone who knows something about editing, you get ideas from them how to change things and it's basically almost changes to better, you know? when you have someone else to tell your ideas as well. And yeah trough that you just finally go through that final thing, final video and final you have that in there. And of course I try to get to the point where I am happy with every single cuts and every single shot then I feel like I've done this good if I am happy about everything in that video. Sometimes I might have difficulties with some kind of edit I feel that there's something off about this but I don't know what it is and then it's always hard to ... realize to make it work (differently) yeah ...

(and how many versions, for example, do you normally have?)

Well basically I many times I don't have more than two. I might have that actual timeline and then the other copy where I try different things but I don't usually make different versions that much I just make the changes right to the actual timeline. I might try things in there but I don't have, I don't make many final versions. I make that one which I show to someone else and then make different changes to it there. But in there I have those two sequences. another where I try different things and then the actual timeline. But I don't usually make many different versions, alternate a lot.

11. How do you distinguish good from bad edition?

Well that has a lot to do with that feeling as well, like of course there are technical things that are right or wrong and you know that this kind of edit it's not ok, it can't be done this way, it feels bad. But hum ... basically if you don't think about that edit when you watch a video and if you don't think about how it is edit and you get the right feeling about it then it's good, but if there's something that feels off, something that you feel like oh that can't go like that, it's ... then it's bad. You just know it. You know? When you watch the footage if it makes you feel off or you know that there's not quite right something then you know something is wrong with that edit as well. But if you don't think about that edit when you watch the video then it's probably good, good edit and

(even when you are watching like a movie, for example ...)

Yeah, basically yes, if I don't pay attention to that edit then I usually realize that it has been good edit, but if I start noticing something bad and I start thinking about the edit then I usually realize that there is something bad about that. That made me, you know? Focus on that edit instead of that movie.

You have to focus on that movie to realize it's a good edit. But if your focus goes to that edit than you can realize that it might be bad.

Unless is something really great, that it's done so differently that you realize wow this is great and you realize that it was so good that it makes you focus on that editing.

But basically it's a good edit if you don't think about it when you watch video or movie or anything.

Anexo 3 – Entrevista Jussi Finnilä

I. Personal:

1. Name / Age / Job / Degree

Jussi Finnilä / 36 / Entrepreneur at SkyHigh Pictures / Bachelor of arts or communication (graduation from polytechnic)

2. Why have you chosen audiovisual edition?

Huummm maybe it's by an accident because I started with audio editing when I was teenager and I was really interested in radio commercials and later on in school I was doing some video filming and then I noticed that video editing is pretty similar with editing audio, so I kind of got hooked into it.

II. Academic:

1. What is your academic background?

Academic background... well I went to high school and then I went to Polytechnic. I studied maybe 3 months ... half a year... I studied in business school, then I changed.

2. What took you to make those decisions? (In case you have changed degree or courses in a different area)

On changing school? (yes) well I was applying for media school in first place, but I didn't get in in the first year, so I wanted to do something else, because back the I was working. So I wanted to go to school anyways.

III. Professional:

1. What is your professional background?

My professional background is that a.... hum... back in school I worked two summers in a TV channel YLE in Helsinki and we did some music like top ten charts program there and I was filming in second camera and doing some offline editing. And before I graduated in 2006, I started working in Klaffi Productions as a director/editor and cinematographer. And I worked there almost 8 years and then I started my own business doing pretty much the same thing.

2. What kind of experience do you have? Cinema, Institutional, Commercial, etc.?

It's most of it it's commercial, but I have some experience in TV programs as well and some music videos, but not too much from feature films.

3. Are you an entrepreneur or do you work in a company?

Yes, entrepreneur.

4. Which are your functions? Do you only edit? Or what is your role in the audiovisual editing process?

Does it mean what else I do? (yes) Well I do everything in my company, I do directing, filming and producing at the moment as well. And I also make coffee at a times. And I also do audio, audio finishing. I not so professional in that but I can do what is needed.

Technical / Creative: edition

1. Which are the steps before starting the editing process? (When you receive the briefing and then when you receive the material).

Well it differs a lot in my work, sometimes when I'm working like with a good director, I will have a meeting with him and we will discuss the project and we will discuss and maybe see some footage and the director can give me a very good brief which is a very good background to start editing. But in most of the cases I don't... I really don't get very good brief. It's just some adjectives and some like reference of style and something maybe of course the message of what they want to present but not.... In most cases that's it.

And then when I get the footage the first thing is to. like ...import everything into an editing software and organize everything and then I guess it's just that you need to watch it through all the footage and get to know what you have there. And that also differs a bit because if I film my own footage it's easy, because I already know and I already have like the storyline or plot in my mind. But in some cases ... ok... I worked with Klaffi productions a couple of times and there's a director, he usually gives like tons of footage. Yes, so much of footage which is totally unfamiliar to me, but in addition he gives very good brief. He knows what he wants and he gives the brief and in that case I need to like really go through all the footage and it can be like from 5 to 8 hours and that's a lot. And in some cases if it's like hum. if they film some industrial, factories in different places, all you can see is just pipes and lines going around, so it's very hard to see that footage and try to figure out which one is good and which one is not, which one is essential and which one is not.

2. Which factors do you consider more important when starting the edition?

Ok, maybe I will have like hum. two lines of answer. The other one I compare is when I work, for example, with Klaffi, so that I have a footage that I don't know and I have a brief and the other one is my own footage. Because the most important what you need to have before starting is a brief, is like the script or storyboard or something that you know where to start and of course some other stuff like the feeling and the overall like style of the film and length and

stuff like that. And one very important thing also is to organize stuff so that it's easy to find. If you... for example if I have 5 hours of factories and I've seen them once then I'm doing the editing and I remember that... I remember that I saw one wide shot with something so you'll have to be able to find it and you have hundreds of clips and hours of footage it could be difficult. So organizing stuff is really important, as well.

3. How do you organize/ create your editing process?

I usually try to... oh that's a difficult one ... sometimes I organize stuff by theme like time based so that I put, or locations based if there are like different factories from different areas I put everything in one folder or then I can just put some like slow-motion pictures, if it differs a bit. I don't know what to say ...

(so you categorize every clip, for example?)

Yes, depending on some factor.

(By watching the footage then you would create like you want some wide shots and slow motions and then.... Therefore, you would create those folders for example, so you would know where to find things...)

Yes. and sometimes when I watch the footage there I usually put everything in the timeline and just hit play and see like on the fly and then I can immediately delete if there's like for example ... an aerial shot that could be 5 minutes of footage and there are like 2 minutes of the drone taking off or landing or something else like going around to find the spot where to film I can already delete those parts so that it's easier to find like the real shots to use.

4. Which factors influence your process? (time, ideas, autonomy, material...)

Well I think, in my case, usually the budget is the... because time is money. And you have a certain budget and you have to think how many days can use for this. That's one thing that matters in like a... in a make the income that you have to artistic way that shouldn't matter but because if you run a business and you have to think about it... anyways.

So for example if I have a large project that could have like 5 to 7 days for editing then I can divide the time so that: ok, one day, I have one day to go through all the footage and organize everything, then I have maybe two days to do the first offline draft version and then after that I would show it, present it to the client, they would give their comments and then I have to maybe one or two days more to like ... do the changes and usually there many versions and then maybe one or two days to do the offline color correction and stuff... What was the question anyway?!

(factors that influence your process ...)

That's a one major factor. But also the type of footage matters, for example if I have like hours of footage from factories then I would have to do it just like I told. For example, if I go and film TV spots that doesn't have too much footage and I have a couple of takes with the actors or something then it's not necessary to do it like that. You can like start editing more quickly and start like trying out stuff and making the script work. So it's different. So in that case material influences.

And there also can be projects that you don't have any idea or the client doesn't have any idea of what they want. For example, someone might ask you could you come and film, because they are doing something in their company, could you come and film it and make a video out of it. And when you ask what kind of video? I don't know, do something. And usually when you do something they don't like this, do something else.

(so the client is also a factor?)

yes

5. What is the importance of emotion on your work?

I believe it's very important, because I try to make films that when you watch the film maybe it gives you some emotion and makes you feel something, at least something ... of course it can't be in all the videos. For example, the most boring company or factory video could give you some emotions depending on how you do it. But I think it's probably the most essential thing to give emotions to viewers.

6. How do you transmit the action continuity and discontinuity? (how do you connect images - with the speed of cuts, length of images, sound, ...!?)

Well, with all of those technics. It's very hard to like say in a short way. But it depends a lot because all the pieces in the puzzle they connect to each other and I think it's not just linear but like... how would you say it ... for example video goes there and audio could have its own life. You could like use it as in another layer or something. And it depends on the image and the project overall. How...what... Like what technics is the best one it's very hard to say

7. Which techniques/ resources do you use to communicate ideas and emotions which are not implicit on the pictures/images?

Well I think like in many times like it's a question of *tempo* and also the sound as a great effect and the details in the image. sometimes you can find like the smallest detail in the picture maybe if you have an actor that ... who's looking at the camera and maybe he does only a little blink of an eye or something very small and that could make a difference if you combine with a different or certain kind of sound for example.

I remember once I was editing, again it was an industrial video, about forest machines and it was first machine cutting down the trees and there were some close-ups with the like ... the sawdust was flying around and stuff like that and it has very theatrical music, with like score music, some movie trailer or something... and then I did an experiment, I just randomly took very happy music and replaced only the soundtrack and it was a... all the edits were quite good with the music but the feeling was so different, so weirdly different (awkward)

8. How and when in the editing process do you determine the narrative/ the story? Do you edit accordingly the story you create while watching the images? Or do you create that story while editing? (Or you don't create any story at all)

(you already said that when you are filming you already have/create a plot in your head, so...)

Yes, but again if I am working for somebody else, I don't know the footage, then I... I guess it's in the phase when I am seeing the footage for the first time. Then you constantly build some ideas when you see the footage, ok this might work with this one and you do like this and this maybe sound of this because usually you know the script that... what you have to present so maybe... maybe also that is why it's important to see, take your time and see, go through all the footage, because you can build the story in your head all the time. Gradually if you can build the story start or something... or the ending it could help you. Because I think the most difficult and frustrating part is when you have an empty timeline. The first image is the hardest, what to put in the timeline.

And actually I learned the technic that works for myself that I try to skip that part. I... if I... I just put something in the timeline, some music then I already have something and I can see, ok this might work and maybe I get this picture and that one and move them around. You get like ... you get started.

But many times, I remember when I was a beginner in editing I many times I was... I was trying to take the first shot and then I was going through maybe this could be the second shot and it was so slow and frustrating

9. How do you choose which shots to use? How do you define which shots must have more or less importance?

Hum... well I think in shots like the action has to be good. For example, if you have an actor in a shot you have to have the correct... the right feeling and the right... right ... like how do you call it? The correct action, so that he's playing the part right or then you have to have the... like the ... a particular object in frame or something. That's the first part, then when you like get the best shots you put them in the timeline and then you can start to think that maybe if some images they don't work together you have to maybe take the ... not ... the least good shot. And if there's some camera movement or something that works better with the next image maybe you have to change images based on that as well.

I was about to say something ... in many cases ... many times you can find the best moments just before the director says action and just after he says cut, because there usually, in many times, there are some nice camera movement or shake that you can use as an effect in editing. Like an edit point or something. Or you could like still an emotion from an actor or something, maybe the actor... it happens quite often when you are working with amateur actors they are like... when you say action they get very tense, but before that they can take like a chat with the next guy or something and they could smile and if you are already filming that you can still a smile or gesture or something and that really happens quite often.

I remember there was a one very nice event we were filming a music video in the Teatria which is like a ... it used to be a big concert hall here in Oulu we were filming a music video the slow-motion camera that could film like 800 frames per second and all of the sudden it was... I believe it was winter time, anyways... all of the sudden there was a butterfly next to me and sit... it came out of nowhere and sit in Petteri's hand and I just pulled the camera and the butterfly immediately left, but because the camera, high speed camera they have the end trigger it means that it's a ... it's recording all the time and when you press record it records like the previous 8seconds. So I turned the camera, the butterfly went away but I manage to get the frame where the butterfly is like taking off and that... that end up to be the first image in the video. It didn't have any. oh actually I think the butterfly came back for another picture as well so maybe there was so meaning in the story.

10. Which are the steps to edit an audiovisual product?

Hum... steps... (how do you begin...) well as I already told the first part is to organize everything and then usually in the business they call it offline version which means that is a raw cut, you have like just raw edits and you have the music wanted and the voice overs and dialogue in their places and it's like ... it's the phase where you built the story and you don't have to worry about audio levels or like if the edits are perfect or something, but you build the story and emotion and after when the offline is accepted then it's online phase which means that you clean out the edits and clean out some audio that it's like you don't want to hear it and maybe do some more precise audio mixing, do maybe color correction or something like that. It's like a polishing. Then... well after that you could do the color correction in a different department and sound mixing. I think the sound mixing is a... mostly done by somebody else. So... I was thinking about the offline. (yeah I like your technic, the one that you put everything in the timeline and you start to see all of it and just erasing the wrong parts. I like that.) I think I... it could actually help with the empty timeline like the fear, because then you don't have the empty timeline, basically, at any moment. And if you don't have too much footage it's very easy in the first round cut the like the leftovers away and then you already have the best shots there and ... for example in TV shots, TV spots you might have like 30 clips so it's very easy to organize and change the order of clips and trim out and trim in so... it's like I think it's fast way as well.

I was thinking about the offline... I don't remember any longer ok ...

There's a one story, I went to, I don't remember if I told you earlier, but I went to Norway in Stavanger to an editing workshop in a couple of years ago and there was a teacher, who's an Oscar nominated editor, was it Alex Rodriguez, or something like that? And there was a very interesting practice video. There were like maybe 20 editors there, they all were professionals and the teacher gave us a footage from some Hollywood film. I don't remember its name anymore but it was a raw footage of a scene where there were maybe 5 or 4 people sitting in table, having a dinner and they had like a ... lines and they had maybe, if I remember, maybe 5 camera angles or something like that. So it was a very basic set. And so we all got the footage and the script and we had 1 day or was it maybe half a day time to edit the scene and it was

very nice to see that all the 20 versions were totally different. Totally different. And just by editing, picking out the music and like the ... many played with the tempo of the ... of the scene and which part which kind of gestures and faces you show from the actors, you really can manipulate the character. For example, there was one funny guy, that was saying something funny, but depending on how you edit you could make the guy look like a sarcastic or then you could make him look like a lunatic or something. And so is also very important in that kind of feature films so that you respect the actor, so that... so that you cannot set changes like mentality with editing and you have to be careful with that. So in that way you can also go wrong badly, but it can also be true in the commercials as well. I remember once we were filming some kind of live event and it was pretty much the same we did in the ... in Helsinki in the ship, and there was some other guy was editing the offline version and there was a... there was a host and she asked the mayor of Oulu something, it was something about a skirt, did you buy a skirt to yourself? He asked the guy and then he... just after the question I think the editor cut the answer and everything away and moved on, so it really gave you an impression that he's like humiliating the mayor, but it was very easy to fix because you could... I just gave the mayor the opportunity to say something, he says... I don't remember, but he's says something and then I edit when people were laughing, so it turned opposite so that they were joking together. So that's a way that you can also manipulate the scenes quite well and you really can do that on purpose you can be very nasty with the editing but you have to respect the people in front of the camera and respect the script and stuff

(so here we were talking about steps so you would say that first... (....))

Nowadays I'm very like I very easily create a new version, before I use to have like maybe three versions and between the versions there were like major changes, but nowadays I tend to do ... change it more often, because if you have to go back you can do it quicker.

But maybe I have, usually I have some maybe like three versions and then I show it to the client and ask their opinions and sometimes I have like three versions then I sleep overnight and I then in the morning I come to work and see the clip and feel that it doesn't work at all, because usually when you see tight in the edit and you see the images and you really get blind to it so you can not feel it anymore or you have to give time to get distance for a couple of hours.

11. How do you distinguish good from bad editing?

Maybe is that one part is when you see something if it feels good of course then its good, but ...and sometimes you could see that something pops out ... I think in generally if something... if anything doesn't bother you then it's good.

And if you don't get caught in the edits and changes of images or changes of the ... like the ... focal point in images or how do you call? ... point of ...attention or something. Then it's good and it's working.

(ok, so it's mainly out of feeling...? If it feels good...)

Yes, and no. sometimes it could be a matter of like a lack of technical skills. Sometimes you really can see videos that are very badly edit and so that something technical wise,

something pops out. For example, differences in audio levels or you don't hear the speech or something.

I don't know, it's very hard to say.

(explicação minha)

Yes, as we talked about the short film that the guy was throwing the trash out of the car and they edit the wide shot and it didn't had the trash. Maybe they...obviously they didn't had a wide shot with the trash out but maybe I would edit it different because that really pops out. Maybe, so is it like a fault of an editor or director or the location manager? It's hard to say, but at least you could try and fix it in the editing. Just ... just get rid of the wide shot, frame it differently or do some tricks. What you can do to save it.

(because as an editor you have that kind of power, of manipulating things...)

Yeah, you can do something not magic, but something.

And also I think you were saying that ...and if you start to see how something is edited it ...it also could be because you are like an editor and you are interested in. because I remember when I started in media school I couldn't watch films for two years because I was all the time just looking at the technical stuff, so it's like a ... maybe you should ask this question for some just random people. And usually I think, but I think that for... if I use this scene from the short film as an example if somebody nonprofessional sees that kind of things they notice that something is wrong. Maybe they can point it out, but it's because of the trash or is it because of the editing or something else.

Thank you,

Cláudia Gomes

Anexo 4 – Entrevista Jussi Liikala

I. Personal:

1. Name / Age / Job / Degree

Jussi Liikala / 25 / The Degree Program in Communications, Visual Communication (I graduate in June 2016)

2. Why have you chosen audiovisual edition?

I used to make movies with my friends when I was kid. As far as I can remember my biggest dream has always been to make world's best videos. I'm finalizing my thesis right now in the degree program in communications but at the same time I've making lots of marketing videos, music videos and short movies for different companies and private persons. Audiovisual editing is part of video making so it goes hand in hand with that. In the editing process it's interesting to build the story from the huge amount of video material. And of course you can see the final results after finishing the editing process... :)

II. Academic:

1. What is your academic background?

I graduated from Vimpeli High School in 2010 and after that I was 9 months in the army in Kauhava. Then I moved to Oulu for study Visual Communication in our school of Oulu University of Applied Sciences.

2. What took you to make those decisions? (In case you have changed degree or courses in a different area)

I wanted to study in Vimpeli High School because it was in my home town. I also wanted to go to army instead of doing non-military-service. Oulu University of Applied Sciences was right place for me because I like the atmosphere here in Oulu and I found out that the teachers are professional in my school. So, I haven't ever changed degree or courses in a different area... :)

III. Professional:

1. What is your professional background?

I've been making videos, graphic design and photography for companies and others for five years now while studying. I completed my internship in video production company called Klaffi Productions in 2013. I set up my own video & graphic design company Jukumedia in December 2015.

2. What kind of experience do you have? Cinema, Institutional, Commercial, etc.?

In my trainee part in Klaffi Production I made a lot of TV commercials and also trailer videos for movie theaters. I'm also working right now in Oulu University of Applied Sciences as an assistant of visual communications where I do a lot of stuff from filming videos to every kind of print material. I also do marketing and speech videos for software company ZEF.

I have done a lot: short movies, TV commercials, music videos, marketing videos, institutional videos, graphic design, typography etc. In 2006 I made an amateur full length movie with my friends.

3. Are you an entrepreneur or do you work in a company?

Both. As I said, I'm working now in ZEF and Oulu University of Applied Sciences but I'm also running my own business Jukumedia.

4. Which are your functions? Do you only edit? Or what is your role in the audiovisual editing process?

I do everything from planning to final product. So I make a script and planning, then I gather a crew if necessary. I usually do both: filming and directing at the same time. When the recordings and the shootings are over I'm the one who edits the material and puts everything in the right order.

In Klaffi I worked as an assistant and did the first raw edition.

Technical / Creative: edition

1. Which are the steps before starting the editing process? (When you receive the briefing and then when you receive the material).

I usually go through all the material first and make some notes for editing process. I also might do some raw editing by removing all the bad and useless parts. Then I just start editing.

2. Which factors do you consider more important when starting the edition?

You should have enough good video material and right sounds for edit your video. Also using the right software for you is important.

3. How do you organize/ create your editing process?

I always duplicate sequences and save my old ones for later editing. It's so frustrating when you lose some important clips you need in the final cut when you work only in one

sequence. And I use mainly Adobe Premiere CC and After Effects when I edit movies. I edit the sounds by using Adobe Audition.

When I have gone through all the material and there's nothing useless parts left I start again from the beginning. Then I put all the clips in the right order and after that I might add some effects or do some color correction.

Then I watch and listen everything I've made. If the story is ok I start working with sounds a little bit. I add some transitions for the audio clips and then do the rest of the color correction. After rendering the sequence, I edit all my audio tracks in Audition and the comeback for finalize my sequence in Premiere.

I usually watch and edit, watch and edit the video from three to ten times when finally, everything is ready for exporting the video. After exporting I always watch the video before sending it to client. If the exported video is not good for me, it's not good for the client so I start editing again.

4. Which factors influence your process? (time, ideas, autonomy, material...)

You should always have more time for editing part. Unfortunately, it's not always possible. But I have used to work in a rush so I'm a pretty fast editor right now.

It's also great to have some unique ideas for the editing part because no-one wants their videos to look boring.

I like do my things on my own. The client usually says what they want but when I got free hands to do everything I want it's inspiring and scary at the same time. It's good to have some limits but in a right way.

5. What is the importance of emotion on your work?

The video is nothing if it doesn't get any reactions from the viewers. And if you're asking about my emotions I also prefer to do what is right to do. So I listen to my heart (=emotions) when I'm working.

It depends on what kind of videos you are working with. If it's important to get big reactions from the audience, you should focus more on emotions. Professor Jonah Berger who wrote The Contagious book says that emotions lead the videos to virality. If you use high arousal emotions like anger, excitement, amusement (humor) or anxiety you will have bigger reactions from the viewers and they will also share your video more. The message of your video will also reach the viewer faster if you're using high arousal emotions.

If the video you're editing is not going to be viral hit or it should not be especially emotional then just focus on the content. Then the message goes first and the viewer should receive that in the beginning of the video if possible.

6. How do you transmit the action continuity and discontinuity? (how do you connect images - with the speed of cuts, length of images, sound, ...!?)

It depends what client wants and what's the mood of the video. Usually in fast speed cuts I use high tempo music and strong sounds if it's some kind of action scene or so... And it's important to have right audio tracks for the scenes to make the video work.

7. Which techniques/ resources do you use to communicate ideas and emotions which are not implicit on the pictures/images?

That's easy to do with sounds. Also right effects and transitions, texts and graphics can bring the right feeling to your video. It also depends on the material you have received.

8. How and when in the editing process do you determine the narrative/ the story? Do you edit accordingly the story you create while watching the images? Or do you create that story while editing? (Or you don't create any story at all)

I usually create the story while editing. I have some key images in my mind what I want to show in the finalized production. But yeah, I usually create the story while editing the video.

9. How do you choose which shots to use? How do you define which shots must have more or less importance?

In my productions I'm usually the one who films the material and edits it so I remember what parts of the material are good. It also depends on the mood. If I want perfectly smooth and technically excellent video, I only choose the best non-shaky parts and so on. Because I always have the original sequence which has all the material I can delete bad parts from my new sequences and save the good ones. If I want something back I just find it from the original sequence.

10. Which are the steps to edit an audiovisual product?

- 1) Import your material to your project
- 2) Pick useful parts of your material to your sequence while watching all the material
- 3) Then organize your material to right order
- 4) Then play the whole video once or twice
- 5) Add color corrections and effects and maybe some graphics - render
- 6) The do the sound editing
- 7) The play the whole video again and edit sounds while watching it
- 8) Then do the finalizing in color correction, editing, sounds and effects
- 9) Then export
- 10) Then watch the exported video
- 11) The do more corrections if necessary and start over from step 9.

11. How do you distinguish good from bad edition?

In good edition your story is clear and it fits to your video

If you're watching badly edited film even if you're not a professional, you may think that something is wrong with the video. So it's important to focus on edition.

In edition part you choose which material you are showing to the viewers so if you choose them wrong the whole video might be a disaster.

In good edition you don't even take notice to edition and in most of videos the edition should be transparent

Thank you,
Cláudia Gomes

Thanks! :) - Jussi

Anexo 5 – Entrevista a Olli Luoma-aho

I. Personal:

1. Name / Age / Job / Degree

Olli Luoma-aho / 33 / entrepreneur, videographer, photographer and editor / I have a bachelor thesis in Oulu university of applied sciences in media and “...” communications

2. Why have you chosen audiovisual edition?

why? hum ... I have always been interested in video, so ... basically that my hobby became now a job. and ... hum... I don't know if there's a way to explain

(so it was kind of a journey for you, from your hobby)

yeah, I started filming different kind of video stuff when I was really young and maybe under ten years old and then I have developed my skills and like it so much that I wanted to study that and learn more. I have always loved to watch films also, so ... that was one of the things.

(ok, it came like natural to you... to follow that path)

yeah... yeah

II. Academic:

1. What is your academic background?

actually yeah I have studied entrepreneurship a little bit, but mostly is this university of applied sciences bachelor degree and I was an exchange student in Prague in one old film school and that was part of my study here. so yeah, I don't have any other degree.

2. What took you to make those decisions? (In case you have changed degree or courses in a different area)

III. Professional:

1. What is your professional background?

when I studied I also worked as a freelancer for some of the productions companies here in north and then some longer parts and shorter projects kind of things, but then three years after I ... hum... two or three years after I finished my studies I started my own small production company

2. What kind of experience do you have? Cinema, Institutional, Commercial, etc.?

Mostly commercial, commercial videos for internet an TV and I have also worked in a few feature films, but in small roles like in lighting crew ... camera and lighting crew

3. Are you an entrepreneur or do you work in a company?

Entrepreneur

4. Which are your functions? Do you only edit? Or what is your role in the audiovisual editing process?

I am a videographer and basically also producer, and editor and a small part of my job is also photographing. But mostly it focuses on video production.

Technical / Creative: edition

1. Which are the steps before starting the editing process? (When you receive the briefing and then when you receive the material).

when I receive the briefing I don't ... I kind of let it, let the ideas and the structure of the upcoming video just to grow in my mind. I don't use so much time in that time for opening it more. But when I receive the material I organize the material... hummm ... hummm... I organize it ...

(do you go through all the clips or do you just organize like: day1, day 2, day 3 from shootings and then after you will see it ...?)

yeah, first I do that I can find everything I need. as you said like maybe like shooting day 1, shooting day 2 or different cameras from different days if there has been any cameras, but ... hum I also start the editing process with the checking out all the material trough. then I know which is where, because hum ... many times I have filmed everything myself, but if I haven't then I have ... at least then I have to check everything.

2. Which factors do you consider more important when starting the editing?

well... hum ... at least that is important that everything is organized well enough so that it's faster to start the editing when you know where everything is. and hum ...

(this is like do you consider more important already having ideas or ... you already told that you like to have everything organize, so which are the most important things that you like to have or know before starting?)

hum ... well the organizing is just one thing, but then it's important to have some kind of idea of what you are starting to do. so the briefing is of course one good starting point, but at first I don't want to be too locked in the briefing, I want to check what else it could be and ... but sometimes, yeah sometimes I can make a rough cut with the briefing, but then also play with the material of what else could it be. but most important things are that I have everything where I need them to be so I can start to, start to be more creative with the material.

3. How do you organize/ create your editing process?

Well hum... I have the material there in certain places, but then I create different sequences also, that one can be rough cut sequence and then later on I can make maybe a couple of different rough cuts and then just want to continue. then I will leave all the ... I will leave the all... humm like I can duplicate the sequences so that everything I have done before stays... stays like safe so I can return to some, some before sequence or some ideas old. but then the editing process starts with the rough cut and then more fine editing and then later making... adding more music and sounds and then also... I think the last one is basically the colors and graphics. so... part by part I think.

4. Which factors influence your process? (time, ideas, autonomy, material...)

well...many times if the client is that kind that I have also like to producing and maybe film it then it's often more simple to start, I don't have to play with different ideas so much in that point because we have already made a deal of some kind of idea, but time is of course one big thing that influences the process because many times there's not many days to edit, they are quite quick processes. so... humm... if there's only little time then I will mostly stick with one good idea and don't play around with the creative stuff so much. but if there's more time then I can maybe make a couple of different versions and then get feedback maybe and then continue with the better one.

Material influences in that matter that I don't want to use if there's too much like not so good material, so I would prefer to leave the not so good material off and then use only the good, in my opinion but

(yeah, but in sometimes influences your process because you have to work in a different way if you don't have the right material ... you'll have to work differently from what you're used to ...)

yeah... yeah ... sometimes if I think I would need, I would have needed some other kind of clip maybe I have to work around it and maybe consider some effect or some graphic or something.

5. What is the importance of emotion on your work?

I think it's in really important role, emotion, because I believe that people want to see, people want to see or are interested in stories and emotion and the best kind of way to tell story is many times through people so I have many times people in my videos and emotion comes from the story in my opinion.

Emotion is really important because of what connects people to the subject of the video.

Or do you mean also like emotion, my own emotion in the process or just ...?

(well it's in both cases, how you analyze it and how you use it. Do you try to imply your emotions and explore your own emotions on the video or if you leave it to the images and you try to explore their emotions through cutting on the right places and through mounting everything?)

yeah, maybe it's more of the later one like a ... with the cutting and the sounds and hum ...knowing the audience, what they are like and then I can create more emotion on the following process.

6. How do you transmit the action continuity and discontinuity? (how do you connect images - with the speed of cuts, length of images, sound, ...!?)

I think mostly my projects are quite simple as in continuity. So I connect with ... mostly with hum ...basic cut, straight cut. I don't want to use too much different effects or too much stuff like that, but hum ... but of course it's important to have a continuity as what filmed also and you can make it smooth.

(sometimes you have two pictures and the action is not connected, but you can connect both pictures with the cut in the right place or with a sound that makes them connect by flowing movement or something ... so ...)

Yeah, sometimes when the pictures have been filmed in different places or different times or sometimes with that it could be also hard to connect them with the flow and continuity, but there's ways I use. after find the right rhythm for the whole thing, so speed of cuts is of course one factor that I won't show too much of some clip, only enough time to see the main thing, but then you can't focus on too much of somebody's continuity things there and also of course the movement of the picture is also important so one of the clips is moving and the other aren't I can add some little movement there and sound is very big thing also. it many times makes the whole thing seems as a whole. so sound, it can be music or other sound.

7. Which techniques/ resources do you use to communicate ideas and emotions which are not implicit on the pictures/images?

well also sound is a big thing in this one and hum sometimes you can even make the audience figure out themselves by... longing some actors or performances, showing the ... showing the things they are doing on or the face like a little bit too long and then hummm... adding some different kind of sound. also like changing the mood of the sound, all around sound or changing the rhythm of the editing from slow to fast or if there is emotion from calm to this kind of crazy and faster one. also ... well it's the rhythm of the clips and the movement of the camera and picture.

And also ... hum... I think about the eyes... and hum...I want to use, sometimes I want to use a bit of surprising edit like you wouldn't expect to something to set before the previous one and it's the basic that they combine and make a different thing in your mind so.... sometimes I can use mostly smooth continuity and editing but then try to a bit of surprise the audience and wake emotions to that.

8. How and when in the editing process do you determine the narrative/ the story? Do you edit accordingly the story you create while watching the images? Or do you create that story while editing? (Or you don't create any story at all)

I think this changes a bit, in different projects it's different so... maybe most of the times I start editing according the story, which have... which is already created, before even the filming

starts. but then I see what works and what doesn't work enough and then I make changes and create at least parts of the story, a different like some turns there while editing. So maybe it's a combination of both of those mostly

9. How do you choose which shots to use? How do you define which shots must have more or less importance?

I don't know if it's partly because of my background as a videographer, who also shoots its own material a lot and edits them, but hum ... but I tend to choose many times first by the technical quality (yeah it's a good...) yeah it's a starting point. So... technical quality at least it's important, because then it's hard to make a good final... final video of bad material. so I prefer to have fewer good clips than lots of not so good technical. but if I hum... as an editor I only... humm how do you define what shots hum... of course it depends if there's people or not in the pictures, I have to see the overall performance and hum...of the people and hum... how do you choose? well I can first narrow the clips down to like some few good ones and then try some of them in the final projects, maybe change like just one or two for example where people perform and then decide just by feeling, many times by feeling which ... and continuity which looks the best it's just hard to explain.

10. Which are the steps to edit an audiovisual product?

for me the basic things are ... the basic steps at least are the getting the material of course, then organizing it, going through the material, more specifically maybe? then already like marking or choosing the best parts or at least some favorite parts. then I make the rough cuts, but it can be a lot longer than the final product will be, but then I many times want to have a ... likesome feedback from the client or from a friend it depends on the project. and then also make more changes and fine tuning the edit. and adding the sound.... more sounds and music. Sometimes I can even start with the music, because it helps to find the good rhythm, but many times I start with the rough cut without too much sound. and then after the finer edit I start to finalize it by the color correction and adding graphics and in the beginning a little bit more of feedback and then making it just the final.

that's at least the basic ... basic things

11. How do you distinguish good from bad edition?

huh... I don't ... No it's actually ... (it's more about you having an outlook for other works then to your own work, because to our work it's always difficult to see the good and the bad, but it's more like an out view from...)

well... of course one part it's the continuity, if you can see a lots of hum... different stuff... hum... or if you have to...hum of course the one, I think, quite common thing is that if you have to give too much notice to the editing than it's probably not working some of it, if it's not working, for me good editing is many times that you can just get into the flow of the video and then just to watch it and enjoy and then you don't ... there's nothing to much like getting your attention in a

bad way and hum but also of course it helps to if you watch a lot of different kind of projects and learn from them by yourself and then see also the technical things in and analyzing technical things in different projects ...

well it's hard to say sometimes because of the whole because it's ... has so many, all video productions have films and stuff have so many moving things and so many things that can go well or can go badly. so it's not all the times it's not the editor's fault still ... it's the material or the directing or something that can make it seem like a bad thing.

Thank you,
Cláudia Gomes

Anexo 6 – Entrevista a Petteri Stanven

I. Personal:

1. Name / Age / Job / Degree

Petteri Staven / 32 / Editor/animator/DOP depends on the project / is it a bachelor? if it is in animatekuteri in Oulu, so I'm not sure what it is in English, but maybe it's bachelor degree, in kemitorio university, (and the area, the field that you've studied?) media, I think it's just media.

2. Why have you chosen audiovisual edition?

well it's a passion. I started to do all sorts of ... like ... clips when I was a kid with friends on the backyard and later I was thinking that maybe I should try make a career out of it.

II. Academic:

1. What is your academic background?

Actually, I was ... first I was studying for building houses. how do you call it? just construction guy and during that time I thought that this is so fun to do and I noticed that all the passion is creating different kind of video stuff. so I was wondering that maybe I should go and try and study that.

2. What took you to make those decisions? (In case you have changed degree or courses in a different area)

III. Professional:

1. What is your professional background? (00:03:46)

Actually on the school I ... my... what is it called? I was focusing on directing/ producing, but I was in many different projects I was involved on the technical part way more and my technical skills were ok on that time, so that's why I somehow, kind of like just without no pressure just decided to go on technical details like on editing and animating stuff. and hum ... let's see ...

(for example how many companies have you worked on? or you always worked here?)

It was that hum after school I went to this company called Forest Camp Entertainment in Rovaniemi and I was there maybe around a year and did different kind of projects, there were commercials, documentaries and well that's about it. then I decided to move to Oulu, because my girlfriend lives in Oulu and I came here 2011 and then I met Juka and Juuso and they were working on this kind of animation short film called Dr Professors Thesis of Evil and hum I just

joined on that project. Jussi, was the editor on that short film (yeah, I saw it) yes, so that's where all started. So there weren't any right decisions ... I want to be an editor or an animator it just... it was kind of a fluent. it happened.

2. What kind of experience do you have? Cinema, Institutional, Commercial, etc.?

hum ... well I've been working mostly n commercials and documentaries. well ... maybe on commercials more now because those are kind of the ... how do you say that? they are really short time periods that usually the costumer comes and he wants a commercial and it will take maybe one month/ two months and that's it. compared to documentary or long feature film that could take years so those don't happen that often.

(so you experience is more focused on commercial and institutional videos for example?)

yeah, I've been on this TV, there was a long feature film in 2010 I was working on there as a trainee and a couple of documentaries for YLE, but that's about it. then there's more of a commercial stuff.

3. Are you an entrepreneur or do you work in a company?

well there's me, Juka and Juuso are owners in this company, 1/3 each. so I guess I am an entrepreneur

4. Which are your functions? Do you only edit? Or what is your role in the audiovisual editing process?

that's again the ... it depends on the situation but hum I would say the mostly now it is that Juuso makes the rough cut, and then we start to do kind of a color correction, animating titles and that kind of stuff and usually I would take care of those, but like I said it depends, sometimes I am the editor and Juuso would make the effects.

Technical / Creative: edition

1. Which are the steps before starting the editing process? (When you receive the briefing and then when you receive the material). (00:08:26)

briefing? ... oh well I would say that it's more that when we start to work with the commercial that early on when we are discussing what kind of commercial that it should be, we ... on that part we decide that does this commercial needs a storyboard and if we have a storyboard then it's quite clear just what do we need. and on that style the editing is quite easy because you have the storyboard when you go editing and you take what's needed and that's about it, then you would do the fine tuning. that's one style to do it and hum ... then there is a different kind of commercials sometimes that the storyboard is not needed for some reason. it's kind of like if it's fast fase I don't know and hum ... then the editing kind of like the creating the storyboard also happens on editing. you take a look on what kind of clips you have and you make the decision oh I will use this and go forward from there.

(so for example when you receive the material do you normally watch all of it? do you organize and then decide what to do? it depends?)

oh that's the professional way to do it (ok) yes I try to do it but sometimes ... I would like to say that I am not lazy but usually it depends it's the reason that like you are in a hurry that you will take quite early that I want to use this clip. if you are on the shooting also, sometimes the editor it's not on the set, but if you are there, your kind of see that which kind of clips you want to use. and then sometimes you just don't even bother to take a look at the other clips. and hum sometimes for example we have now a music video that's the ...I don't know if you know but there's this Fate called short movie with Rami, (yeah I was there) yeah, there was a "margin"(00:11:03) crew shooting at it and we are making a music video on it and on that we went to Hailuotto and we shot the singing parts of the singer and we are using the short film now kind of like to put the clips there (together) and that is quite big project with the ...because of the clips, the amount of clips so that's why kind of good assembling all the clips is quite needed. and those you have to take a look everything from the beginning, because it's music and you have to kind of just go with the flow when then sometimes if the 90% of the take is crap but there's just 10% that has kind of good reaction and good way to move the head you want to use those.

2. Which factors do you consider more important when starting the edition?
(00:12:15)

well this is again it really depends on the project, but that if some project there is a really short timetable you have to have a really like good storyboard, planning what to do to make it quickly. but sometimes for example, like in that music video that it's not in that hurry, that we have the time to create versions, just try out different styles. so it really depends.

3. How do you organize/ create your editing process? (00:13:11)

bins, mostly. well there's also folders on the computer. when you have many shooting days, you have Wednesday, Thursday, Friday, you put those on like their own folder and if you have many cameras you put those and if there's many individuals that shot different kind of takes you for example you make a folder that Jussi shot this with the camera Sony fs700 and on Wednesday. sometimes there's like could be over ten people to have like different material it starts from there and then you try to take that hierarchy to premiere.

4. Which factors influence your process? (time, ideas, autonomy, material...)
(00:14:40)

well... if it's a ... well if you compare the music video and then a commercial that's been ordered somewhere else, it's a ... usually then some company approaches us with the commercial idea. they have a video of what kind of it should be so those scenarios I obey and give what they want to see and I've noticed that if I too put my own creative thinking on the commercials they usually won't... that they don't see it the way I do and because they are the costumer they are right and the commercial should be that they are happy with. and then there's different kind of commercial that sometimes the costumers... those are like, these are fun commercials to make, sometimes they give us the full control that they say do something creative and make something funny and those are really fun to do. that hum ... usually on those

sessions that we spend more time because we have in our own way we can express ourselves more.

(so you would say that having or not having a briefing is what influences your editing process?)

oh yeah ... depends on the briefing. if the briefing is that we have a certain timetable and we have a clear storyboard. then it gives me quite clear view of what to do, but and again if it's ... I... well I have that if it's a ... because of kind of like this amount of experience that... I have like a certain technic to like a ... maintain the files on editing without briefing that much, but it's more like a how do you put the stuff on a bin and how you make the versions. Each Monday you can do the first version and Tuesday the second one and also like I don't delete anything until the commercial is completed. I've noticed that there's always some versions that can have really good clips that you can use later on.

it's hard to explain. I've noticed that it's like it would be nice to work with only one project file and one sequence, but you update that. but I've noticed that that's a mistake that because... like ... for example if you do two weeks on some project that it's completely different after two weeks and you've noticed that something is missing, something was better earlier and you want to go back and ... I've done it a few times that I don't have like earlier versions and paid heavily ... so that's why you want to do versions.

5. What is the importance of emotion on your work? (00:18:08)

that's a ... I would say that's a more of the animation ... well it's also edit thing I think. hum ...

(do you think about it when you edit? do you think what kind of feeling you want from it? how does it influence your work?)

it depends on the theme, what kind of project it is. if it is like fast pace music video or something really like a really fast images and hum ... bright lights and so on then you edit it differently. you try to keep up on the pace. But then there's like a...specially, I don't know, I think Finnish movies, short films can get quite boring if foreign people watch it, because nothing is happening there, just sitting at the table and everything is black and white. that's a ... it's not my cup of tea, but I understand the world that if you want to try to create that kind of dramatic scenario the the editing is way different, that you have kind of give time for images to set in.

6. How do you transmit the action continuity and discontinuity? (how do you connect images - with the speed of cuts, length of images, sound, ...!?) (00:19:32)

I think it's more of a feeling, that when I edit and if there's is some action that... I understand the continuity idea, but I don't really try to define it that much that I just when I make some cut decisions I watch the clip and instantly if it feels right, it feels right, but if it feels that is something off then you make adjustments. and that's more of a way that I do that. kind of I don't know if it's a kind of an idea continuity is somewhere at the back of your skull, that you don't need to define it that much and you just what feels good more. it's just (was it always like that? or did it come with the experience? like for example at the beginning when you start editing ...)

think it's about experience. I remember when I started at school when I started to edit I was really worried about that if the take 1 you move the arm then on take 2 you have to continue it perfectly. and those are the kind of big things on that time. Now it's not like those are ... those are ... it's wrong to say unnecessary, but that I think ... maybe it's more about what's the focus on that scene. that if there's a scene you need to tell something else than ... I don't know ... that's it. that's something that maybe it's too automatic.

that you can't right away see it if something is off on the time you will fix it. so, hard to say.

I'm more of a just like a go with the flow guy.

7. Which techniques/ resources do you use to communicate ideas and emotions which are not implicit on the pictures/images? (00:22:46)

like ... is it one ... that's a ... I ... that's maybe again a little bit more of the effects question in a way. maybe that you have certain small tricks that you can emphasize something and usually kind of do something with the light, color correction and of course editing and a we also do a little bit sound but not that much. usually we take that from this a... studio miracle that makes the sound for us. but I think all of those are combined and those are the ones that create and emphasize in the end.

(so you try to... i don't know ... cutting the pictures with the right... feeling so you can transmit emotion? or ... I can't remember the name ... Kulechov for example where he had three pictures, makes different orders and people would get different emotions for example, for watching them. so I was wondering if when the editor is in front of all of the pictures if he thinks how should I mix them to give the right feeling? because sometimes, well I'm not very experienced in editing, but sometimes when I look at work I see it with a linearity and it tells a story in my head, but if I show it to someone else they will automatically say ...well if you change the pictures this will tell something else. so this question comes like this. if ...)

yeah yeah, makes sense. that's a ... I think that's more of an in a scenario where you have many takes and you are creating the story while editing, a little bit. But sometimes when we, for example, if we do something that we have a really clear storyboard then it's really hard to break that, that sometimes if you do it if you cut, like the first reaction is why did you do that? why it's not exactly like on the storyboard? it's hard to define that. something works way better in different cuts and this again it's really hard to justify by saying why did I do this. it's like cutting clips back and forward and seeing what works and not.

8. How and when in the editing process do you determine the narrative/ the story? Do you edit accordingly the story you create while watching the images? Or do you create that story while editing? (Or you don't create any story at all) (00:25:56)

well ... if I would be editing something that is interviewed person and there's a certain message that I want to tell from that interview then I would kind of focus in certain lines and what person wants to say ... maybe on that emphasize that.

I think that. it's again that ... it's really hard to ... for example on... if you are interviewing a person, my feeling is that if you go editing that you have a strong vision already like before you start. that I want to make it like this, that might be something that work can be against you, it's not a good idea to have like a really clear image of what to do. like a documentation, editing and interviewing is in a way is only explore that you have to listen, but the people have to say on the screen and then cut and try to make it a tight compact message that goes out.

(do you think it will block you if you create a story before you start editing?) (00:28:05)

hum ... yeah ... sometimes it's good, but sometimes it can be that. there's a ... I noticed that there's a problem for example, the music video that we 've been working now that you fell in love with certain clips, too much. And you will do anything (to use it) yeah. and sometimes that it's not a good idea.

that you just need to put it away for the greater good.

9. How do you choose which shots to use? How do you define which shots must have more or less importance? (00:28:38)

maybe, is it a ... it's maybe a... I'd like to say that it's 50% on the scene, on what's happening on the scene and the before and after of the story, and then 50% is based on the other two previous clips. and that's more of a technical than once you did tell the difference of certain story/ scene and you still need kind of comply the previous clips for example if it is a wide shot or a close shot, what kind of shot can you use ... so like the continuity feel may keep going and the action keeps the same like it doesn't disturb the viewer that much so it's a 50/50 I would say.

10. Which are the steps to edit an audiovisual product? (00:29:58)

steps? ... rough cut, just a ... first I take the clips that I want to use in sequence and a.... if there is a recorded audio, I need in that if there is people speaking on the clips, then that is something that defines the structure of the sequence but if there's no audio, if it's a music video or it's a commercial with music, then the music defines quite a lot. that you want to choose the song quite early and put it on the sequence and then you start to work with that. so those ... I would say those are two quite ... main... the main ways to go. that you want to work with the music or that you want to work with the audio, create the scene.

(so do you have different versions? you organize in bins like sequences? graphics? music?) yeah ... I have the bins and then like I have the versions I like to do versions in separate days, that in the morning I start a new one. and the rough cut is it with the music or not and then we have a meeting with the people involved, we take a look at the clips and I will take notes and then try to do new versions based on those notes and that process will go on. it depends again on the timetable, does it take two weeks or a month that kind of timetable and you start to redefine all over like again and again the sequence and after that comes the color grading and kind of like a ... the final touch that you put a ... like the final ... usually other people

don't have that much to say on color grading, it depends, but usually that's the final that you just put apply that and then just send to customers

11. How do you distinguish good from bad editing? (00:32:41)

Good editing is when nobody notices it.

When you stay transparent. when you make a cut versions and nobody comments on that then you are succeeded. That's like a shame to say, but ... that's the way it goes because every time somebody mentions editing usually it's something that they see, that something is off, that something doesn't work. and that's a bad comment just need to refine that. when nobody says anything then it's done. and so it's really hard to say. When you watch a movie you kind of want to get lost in that world, enjoy your moment and if there's a feeling that this editing sucks it means that you have lost the moment on that movie. And that's the way it goes, if it's good nobody says anything, if it's bad you definitely will hear about it.

Thank you,

Cláudia Gomes

Anexo 7 – Letra da Música Sininen Lintu

Versão Original	Versão Traduzida
<p>Sininen lintu</p> <p>Sininen lintu laskeutuu ilman sulkia Siipeensä ottanut on laskeutmismatkallaan eteenpäin silti taivaltaa höyhenpeitto verhoaa sininen lintu laskeutuu ilman sulkia.</p> <p>Tekisitkö tilaa puu antaisitko maata maan tekisitkö tilaa puu antaisitko maata maan</p> <p>maa on jäädä valkeena lintu turvassa höyhen peittio verhoaa kämmeneni pohjia kattaa se jälleen saa vahvaa sulkapeittoa sinen lintu lentää saa ilmaa sulissaan.</p> <p>tekisikö tilaa puu antaisitko maata maan tekisitkö tilaa puu antaisitko maata maan</p>	<p>Pássaro Azul</p> <p>O Pássaro Azul está a cair/descer sem as suas penas Magoou as suas penas durante a queda/descida Mas continua em frente na sua sua viagem enquanto as penas a cobrem O pássaro azul está a cair/ descer sem as suas penas.</p> <p>Oh lua, será que me dás um abrigo Será que me dás um chão, oh terra? Oh lua, será que me dás um abrigo Será que me dás um chão, oh terra?</p> <p>A terra está coberta de branco de neve, o pássaro está a salvo As penas cobrem o vazio das minhas mãos E carrega consigo as penas mais uma vez O pássaro azul pode voltar a voar com o ar através das suas asas</p> <p>Oh lua, será que me dás um abrigo Será que me dás um chão, oh terra? Oh lua, será que me dás um abrigo Será que me dás um chão, oh terra?</p>